PC • PSone • PS2 • Dreamcast • GameCube • XBox • GBA

СТРАНА ИГР

#100

www.gameland.ru KALI Русская Игровая Служба

http://www.game



ПОДАРКИ!!!
ЧИТАТЕЛЯМ ЖУРНАЛА

В КАЧЕСТВЕ ЛОТЕРЕЙНЫХ БИЛЕТОВ – ЖУРНАЛЫ С ПОСТЕРОМ И ДИСКОМ

WHO IS WHO?
В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

ИГРОВОЙ МИР В ЛИЦАХ. ЛЮДИ, ОТ КОТОРЫХ ЗАВИСИТ ВО ЧТО МЫ БУДЕМ ИГРАТЬ В XXI ВЕКЕ

ЮБИЛЕЙНЫЙ НОМЕР!!!

№ 19 (100)
октябрь 2001

(game)land

ISSN 1609-1035

9 771609 103003 19>



С чего начинается процветание?

Помимо всего прочего – с ощущения полного комфорта в работе: HP Omnibook xe3.



hp omnibook xe3

Доступный полнофункциональный ноутбук для бизнеса.

Процессор Intel® Pentium® III от 700МГц до 1000 МГц – оперативная память от 64 МБ до 128 МБ – жесткий диск от 10ГБ до 20ГБ – XGA-TFT матрица с диагональю от 12" до 15" с возможностью вывода изображения на второй экран – FDD 1,44 МБ, DVD-ROM, встроенный модем 56K и сетевая карта 10/100 – NiMH аккумулятор (9 секций), предустановленное ПО Windows® 98 SE.

HP PCs use genuine Microsoft® Windows®
www.microsoft.com/piracy/howtotell

За дополнительной информацией обращайтесь к партнеру hp – компании ВЕЛЕС-дата по тел.: 455-5581.

VELES-data
COMPUTER CENTER
125502, Москва, ул. Лавочкина, 19
Тел.: 455-5581, 455-5011, 455-5571, 455-8493, 455-5691
Факс: 455-5021
e-mail: alex@veles.ru
web: www.veles.ru


GAMESHOW
РОССИЙСКАЯ ИГРОВАЯ ВЫСТАВКА
GS
ТЫ ХОЧЕШЬ ЗНАТЬ ВСЕ ОБ ИГРАХ?
– Первая игровая выставка в России
– Участвуют все известные отечественные разработчики и издатели компьютерных игр.
– Место встречи производителей и потребителей игровой индустрии.
4–7 ОКТЯБРЯ 2001 ГОДА
отель "АЭРОСТАР" Ленинградский пр. 37 м. Динамо
тел. (098) 217-3846
www.eradvd.ru
ежедневно с 10 до 18 часов
ОРГАНИЗАТОРЫ
ЭРА DVD
www.eradvd.ru
(game)land
ИНФОРМАЦИОННЫЕ СПОНСОРЫ
СТРАНА ИГР
PlayStation РОССИЯ
ХАКЕР
МОБИЛЬНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ

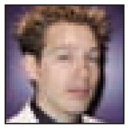

геймер!
ПОДПИШИСЬ!!!
С 1 СЕНТЯБРЯ ПО 30 НОЯБРЯ
ПРОИЗВОДИТСЯ ПОДПИСКА
НА 2002 ГОД
Подписка оформляется в любом почтовом отделении связи России и СНГ. На территории России подписка производится по "Объединенному каталогу 2002" ("Зеленый каталог"), в странах СНГ и Балтии по "Каталогу российских газет и журналов".
Подписной индекс:
"Страна Игр" 88767, 93588
"Страна Игр+CD" 86167, 26153
СТРАНА ИГР
СТРАНА ИГР
E3'2001
СТРАНА ИГР
RED ALERT 2
Оформить подписку через internet с оплатой по карточкам VISA, EuroCard/MasterCard, Dinners Club или JCB, а также получить дополнительную информацию о подписке можно на сайте www.gameland.ru



КАРТА НОМЕРА

СИ №19(100) октябрь 2001

003 ЛЮДИ





Самые знаменитые, самые влиятельные, самые интересные персоны игровой индустрии. Двадцать четыре гения игрового мира. От них, и только от них завит то, как и во что мы будем играть сегодня, завтра, и в пару ближайших тысячелетий.

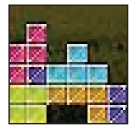
016 КОМПАНИИ

Большая часть тех самых 24 знаменитых людей работает на немногочисленную кучку влиятельнейших игровых издательств...

Мы знакомим вас с самыми влиятельными игроками в индустрии. Двенадцать крупнейших компаний перед вами!

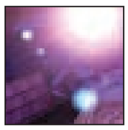
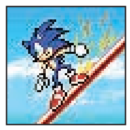
062 СОБЫТИЯ

Во время январского празднования прошлого юбилея, мы выбрали 100 лучших игр всех времен и народов. Сегодня же, в продолжение этой "круглой" темы – сто крупнейших событий, привнесших неоценимый вклад в развитие игрового мира.





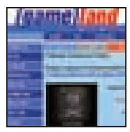
066 FALL PREVIEW

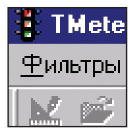




Осень'2001 обещает стать одним из самых жарких периодов в истории игровой индустрии. Мало нам премьеры сразу двух новых платформ, так еще и все остальные ведущие производители игр буквально завалят нас суперхитами!

076 ONLINE

Продолжаем осваивать новую игровую площадку Рунета — универсальный игровой многопользовательский сервер Kali.

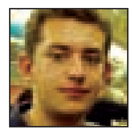


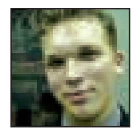


Повременная оплата за телефон скоро станет реальностью на всей территории России. Как понять, проиграем мы или выиграем?

098 КОМАНДА

Самая полная, самая секретная, самая смешная база данных по команде "Страны Игр". Узнайте абсолютно все о людях, создающих ваш любимый журнал, и ни с кем никогда не делитесь полученными сведениями. Не стоит компроментировать солидное издание ;–)





колонка редактора

С Юбилеем вас, дорогие читатели!

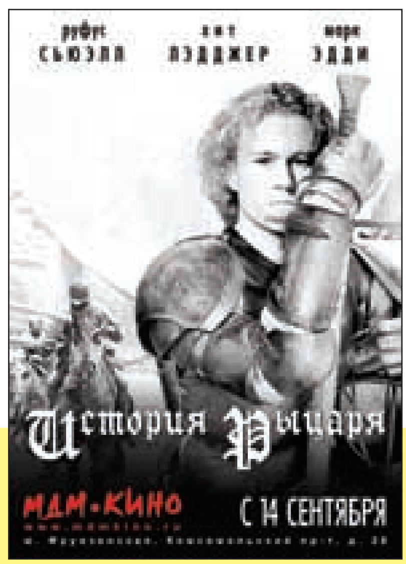
Мы доросли, наконец, до сотого номера. Думать о том, каким мы его сделаем, мы начали буквально сразу же после того, как сделали прошлый юбилейный журнал. Многое из того, о чем хотелось в нем рассказать попросту не влезло на 100 юбилейных полос. За последние полгода журнал еще немножечко профессионально подрос, обзавелся новыми авторами, готовится сменить дизайн (ждите сюрпризов от 101 номера). Не изменилось за это время только одно, - наше к вам отношение. Вы, - по прежнему, самые любимые, самые требовательные, самые строгие и самые замечательные читатели на свете. Мы работаем для вас, ради вас и вместо вас ;-) И рады бы работать еще больше и еще лучше, да вот незадача - заканчивается последняя перед сдачей журнала ночь, а журнал готовится к космическому старту в замечательную финскую типографию, где его отпечатают на замечательной финской бумаге и отвезут в Москву на замечательном шведском грузовике. Удачи и радости! Искренне ваш,

Сергей Амирджанов

XXX ПОСТЕРЫ

Календарь на ближайшие полгода в каждом журнале с диском





На 1-й стр. обложки:
Главный супергерой игровой индустрии впервые в истории красуется на обложке журнала "Страна Игр". It's me, Mario!

Список рекламодателей

02 обложка	Veles-Data
03 обложка	R-Style
04 обложка	1С
01	Подписка на журналы "Хакер" и "Хакер-Спец"
07	Shark
09, 11, 13, 15	1С
17	Samsung
18	"Мобильные Компьютеры"-сайт
19	RRC
20	Савеловский рынок
21, 65, 67, 75, 77	E-Shop
37	Бука
39, 41, 43, 63	Руссобит-М
69	Журнал "E_PHOTO"
71	Журнал "Неон"
86, 105	Полигон
95	АБКП
98	"Modern Art"-сайт
99	Журнал "ХАКЕР"
100	KALI(game)land-сайт
101	Журнал "Total DVD"
92	Хакер-сайт
103	Журнал "Official PlayStation Россия"
107	Журнал "Мобильные компьютеры"
108	Спецвыпуск журнала "Хакер"
98	Schick
110	Спецвыпуск журнала "Страна Игр"

СТРАНА ИГР
№19 (100) октябрь 2001
www.gameland.ru

Журнал зарегистрирован в министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-1906 от 15.03.2000.
Выходит 2 раза в месяц.

РЕДАКЦИЯ
Сергей Лянге *serge@gameland.ru* издатель
Сергей Амирджанов *amir@gameland.ru* главный редактор
Максим Заяц *maxim@gameland.ru* заместитель главного редактора
Дмитрий Эстрин *estrin@gameland.ru* заместитель главного редактора
Борис Романов *borisr@gameland.ru* редактор Видео
Эммануил Эдж *emik@gameland.ru* корреспондент в США
Виталий Гербачевский *vp@gameland.ru* корректор

ART
Михаил Огородников *michel@gameland.ru* арт-директор
Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* дизайнер
Алик Вайнер *alik@gameland.ru* дизайнер
Максим Каширин *max@gameland.ru* дизайнер

GAMELAND ONLINE
Леонид Боголюбов *caterpillar@gameland.ru* редактор
Иван Солякин *ivan@gameland.ru* WEB-master

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* руководитель отдела
Алексей Анисимов *anisimov@gameland.ru* менеджер
Ольга Басова *olga@gameland.ru* менеджер
Виктория Крымова *vika@gameland.ru* менеджер
Телефоны: (095)229-4367, 229-2832; факс: (095)924-9694

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА
Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru* руководитель отдела
Андрей Степанов *andrey@gameland.ru* менеджер
Самвел Анташян *samvel@gameland.ru* менеджер
Телефоны: (095)292-3908, 292-5463; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Ерванд Мовсисян *ervand@gameland.ru*

GAMELAND PUBLISHING
ЗАО "Гейм Лэнд" учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru* директор
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* финансовый директор
Игорь Акчурин служба безопасности и связь
Глеб Маслов с правоохранительными органами

Для писем 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652
E-mail magazine@gameland.ru

GAMELAND MAGAZINE
Dmitri Agarounov *dmitri@gameland.ru* director
Game Land Company publisher
Phone: (095)292-4728; fax: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; телефон: (095)250-4629

Отпечатано в типографии: "ScanWeb", Finland
Тираж 50 000 экземпляров

Цена договорная

Дизайн обложки: *Михаил Огородников*



ЛЮДИ

WHO IS WHO в игровой индустрии



Сергей Овчинников

Двенадцать крупнейших и самых влиятельных мировых издательств – это еще далеко не вся игровая индустрия. Сегодня, когда практически все они в погоне за высокими оборотами и прибылью принялись выпускать игровые проекты десятками (а некоторые – даже сотнями), марка известной компании почти ничего не может сказать о качестве того или иного проекта. А вот имя знаменитого дизайнера до сих пор в цене. Немногочисленные «звезды» игровой индустрии пользуются массой привилегий, которые и не снились рядовым разработчикам. Им предоставляют практически неограниченные бюджеты, разрешают работать над безумными как на словах, так и на бумаге игровыми идеями, не вмешиваются в процесс творчества, не требуют постоянных отчетов. Взамен им приходится светиться буквально на каждой тусовке, устраиваемой издателями, раздавать бесчисленные интервью, бесконечно отвечать на одни и те же вопросы журналистов. Совсем другое дело – менеджеры. Среди них звезд гораздо меньше. Главы даже самых крупных игровых компаний зачастую уклоняются от появления на публике и о них широкие массы общественности, как правило, ничего не знают. А между тем, именно от этих людей зависит судьба десятков и сотен игровых проектов. Некоторые из них будут раскручены как настоящие хиты, остальным уготована совершенно иная судьба. Если в перечислении самых влиятельных издательств мы вполне смогли обойтись рассказом о дюжине лидеров, то в процессе отбора самых влиятельных деятелей индустрии столь смешным числом ограничиться не удалось. Первоначально в нашем списке фигурировало более сорока человек, однако в итоге придирчивого отбора осталось лишь немногим более двух десятков самых-самых известных и успешных дизайнеров и предпринимателей. Как и в случае с издательствами, персоны расположены в алфавитном порядке – решать, кто же из них самый влиятельный и самый великий, наверное, все-таки не наша задача.



Minoru Arakawa

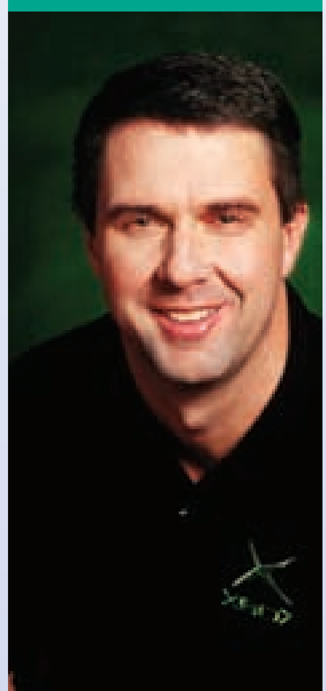
Должность:
Президент Nintendo of America
Главные дела:
Основание американского подразделения Nintendo в 1983 году



Arakawa относится к немногочисленному кругу людей, попавших в нашу индустрию исключительно благодаря родственным связям. Женившись на любимой дочери бессменного главы Nintendo Hiroshi Yamauchi, он переехал в Штаты, где достаточно долго работал финансистом в одной из крупных компаний. Однако в начале восьмидесятых, когда Nintendo занялась выпуском многочисленных игровых автоматов, не слишком любимый зять внезапно пригодился Yamauchi в качестве представителя компании в Америке. Залы игровых автоматов в те годы были наполнены старыми играми производства Atari, уже не впечатлявшими по части графики и слегка надоевшими геймерам. Nintendo'вские игры показались значительно свежее и интереснее. Полностью независимое в финансовом плане от материнской компании (по настоянию самого Arakawa) подразделение Nintendo of America быстро росло и поставляло автоматы уже тысячами. Именно Minoru Arakawa совершенно случайно стал невольным и неожиданным первооткрывателем таланта великого Miyamoto, заказав ему (более именитые нинтендовские дизайнеры занимались другими проектами) в срочном порядке игру на замену провалившемуся симулятору спецназа Radarscope. Этой заменой стал Donkey Kong, разошедшийся только по американским аркадам тиражом более чем в сто тысяч экземпляров. Создав основной костяк команды, в которую вошли такие небезызвестные сегодня личности как Howard Lincoln и Peter Main, нелюдимый Arakawa окончательно скрылся со сцены. Однако именно его решения лежат в основе политики Nintendo на американском рынке. И именно его пророчат в преемники непотопляемого мэтра Yamauchi, после того как в следующем году 82-летний тиран уйдет на пенсию.

Robert Bach

Должность:
Директор подразделения Xbox корпорации Microsoft
Главные дела:
Запуск Xbox



Человек, играющий сегодня одну из первых скрипок в индустрии и при этом работающий в ней всего лишь пару лет. Положив начало проекту Xbox, Билл Гейтс доверил судьбу своего революционного начинания человеку, чей опыт в этой области был равен нулю. В Microsoft принято изыскивать силы для выполнения самых различных проектов исключительно из внутренних источников. Соответственно, на новый проект подрядили нескольких чиновников из Microsoft Games, снабдив их подмогой из числа команды, ответственной за громогласный коммерческий успех Windows и MS Office. Robert Bach, который работал с 1996 по 1998 год руководителем подразделения по обучающим продуктам, а до этого трудился в качестве вице-президента по маркетингу офисных приложений корпорации, начал буквально с чистого лица. И тем не менее, сегодня это уже весьма уважаемый в игровых бизнес-кругах человек, доказавший свой талант четко следовать обозначенной стратегии и умеющий делать хорошую мину при плохой игре. Самым неприятным событием в новой карьере Роберта стала пресс-конференция Microsoft за сутки до начала E3, которую, благодаря техническим накладкам, игровая пресса назвала настоящим провалом. Тем не менее, неприятности уже ушли в прошлое и о слабом выступлении Microsoft на E3 почти никто не вспоминает. Ну а о том, справился ли Robert Bach с поставленными перед ним задачами, мы узнаем уже 8 ноября, когда на прилавки американских магазинов поступит Xbox.



John Carmack

Должность:
Основатель и главный программист студии id Software

Главные дела:
Революционное продвижение 3D-технологий на PC – Wolfenstein 3D, Doom, Quake

Самый знаменитый из участников «техасской четверки» отцов-основателей id Software (John & Adrian Carmack, John Romero, Tom Hall), именно Джон Кармак по праву считается главным архитектором жанра First Person Shooter. И это несмотря на то, что по большому счету участия в разработке дизайна знаменитых игр id он не принимал. Но зато всегда опережал всех конкурентов на шаг, а то и на два, во всем, что касалось 3D-технологий. Основав в конце 1990 года студию id и выпустив свою первую игру, простецкую, ставшую очень популярной аркаду Commander Keen, Кармак приступил к созданию поистине титанического проекта, нового взгляда на три измерения в интерактивных развлечениях. 5 мая 1992 года на свет появился первый мегахит id – Wolfenstein 3D, распространявшийся в shareware-варианте. С этого момента игровой мир уже не мог устоять. Трехмерность стала стандартом. Впрочем, до полноценной свободы в трех измерениях и «честной» 3D-графики первыми все-таки дошли японцы. Yu Suzuki и его команда Am2 выпустили в конце 1992 года первую в истории полигонную гоночную игру Virtua Racing. И все же славы Кармака этот небольшой инцидент совсем не умаляет, хотя ответить на японские выпады он смог лишь в 1996 году, выпустив первый полностью трехмерный полигонный проект Quake. А до этого была еще одна «игра переходного периода», которая раз и навсегда изменила наше восприятие компьютерных игр. Doom – это, пожалуй, целая эпоха. На базе усовершенствованного движка Wolfenstein (добавилась возможность подниматься по лестницам, кататься на лифтах, а главное, появились многоэтажные помещения со свободной геометрией) Кармак и дизайнеры id создали игру, которую многие до сих пор называют лучшим представителем жанра.



Cliff Bleszinski

Должность:
Главный дизайнер Epic Games

Главные дела:
Осмелился состязаться в мастерстве создания FPS с id Software — и не проиграл

Яркая и экстраординарная личность. Cliff Bleszinski молод, энергичен, целеустремлен и политически грамотен. Ну чем не характеристика для приема в комсомольцы? Ему одному удалось сделать то, о чем другие разработчики жанра «First Person Shooter» даже и не мечтают. Более того, похоже, он вообще единственный из создателей игр этого жанра не является одним из бывших членов команды id. На пару с техническим гуру по имени Tim Sweeney (который, кстати, вполне может претендовать на кармаковский титул лучшего современного игрового кодера) Cliff создал одну из лучших игр всех времен и народов, ничуть не менее эпохальную и значимую для индустриии, нежели Doom или Quake. Прелесть Unreal заключалась в том, что еще ни одна игра так точно не соответствовала своему названию. Никак иначе творение Bleszinski назвать просто невозможно. Нереальные красоты, нереальная архитектура, нереальные монстры - и все это во вполне настоящей виртуальной реальности. Разумеется, все это не единоличная заслуга скромного молодого человека - над Unreal трудились чрезвычайно опытные ребята. Но все-таки главный дизайнер есть главный дизайнер. Следующее творение команды Epic Games оказалось уже куда более практическим и оттого еще более интересным по содержанию. В противовес хардкорному Quake III Arena, который даже эти самые хардкорщики не очень-то и приняли, Epic создал Unreal Tournament, яркую, динамичную и великолепно сбалансированную игру с чрезвычайно удачной архитектурой уровней. Сегодня, когда работы над движком Unreal 2 уже практически завершены, Клиффу приходится выбирать, кем ему больше хочется быть - создателем выдающихся технологий или дизайнером компьютерных игр. И то и другое получается у него на редкость хорошо. Всем бы так.

Chris Deering

Должность:
Президент Sony Computer Entertainment Europe

Главные дела:
Колоссальный рост европейского игрового рынка, ставшего крупнейшим в мире благодаря сенсационному успеху PlayStation



Неприветливый, суховатый, вечно хмурый и не любящий общение, глава европейского офиса Sony Computer Entertainment производит впечатление властного диктатора, мечтающего подчинить своей воле весь мир. И это в лучшем случае. Его в нашей индустрии боятся и уважают практически все. Колоссальное упорство и несгибаемая вера в успех превратили рядового функционера Sony, которому была поручена достаточно перспективная работа по продвижению новой игровой консоли на европейском рынке, в одного из самых влиятельных людей в индустрии. Причина европейского триумфа PlayStation достаточно очевидна. Sony (а точнее, Deering) оказалась единственной из игровых гигантов фирмой, которая восприняла разрозненный и крайне неудобный для работы европейский рынок серьезно. Действительно, полтора десятка стран, дюжина различных языков, масса сложностей по лицензированию и локализации продукции - окупить затраты на таком рынке могут лишь грандиозные продажи. Некогда благодаря хорошей рекламе и удачному подбору игр в Европе властвовала Sega Megadrive. Предполагалось, что этот успех автоматически будет унаследован новой системой от Sega – Saturn. Однако Sega была куда больше озабочена ситуацией на американском рынке, и до Европы ей, по большому счету, не было никакого дела. Sony же прогремела крупнейшей в истории рекламной кампанией, не только захватив традиционно сильные рынки Англии и Германии, но и добавив к этому списку Францию, Италию и Испанию. Оказалось, что спрос на видеоигры во всех этих странах весьма велик. Поставки PlayStation в Европу все возрастали, и слава смелого Криса Диринга росла. Сегодня Sony является практически несокрушимым лидером европейского игрового рынка. И это несмотря на более высокие по сравнению с остальным миром цены на консоли и игры и далеко не безупречную политику в отношении запуска перспективных проектов, которые в Европе традиционно выходят с многомесячным опозданием.

РЕТРОСПЕКТИВА

100 номеров «Страны Игр»... Много это или мало? Вы сможете узнать это, присоединившись к нам в своеобразном путешествии во времени. Мы вместе вспомним то, какой была «Страна Игр» в самом начале, как она менялась, и какой она стала в результате. Бесконечный, но отнюдь не монотонный ритм работы, ошибки и моменты триумфа – в жизни редакции было разное, но мы всегда ощущали поддержку своих читателей, вашу поддержку. И, на самом деле, это самое ценное, что у нас есть.

Первый номер «Страны Игр» был назван также сигнальным. Просигнализировав таким образом о своем рождении, мы разделили мировую историю на два периода: то, что было до «Страны Игр», и то, что стало после выхода первого номера. Журнал открывала вступительная редакционная статья, в которой содержались следующие слова: «Этот журнал создан не для проявления амбиций наших авторов, а для максимально объективного освещения всех новейших аксессуаров и программного обеспечения для компьютера и интерактивных систем нового поколения». Насколько эти слова актуальны в настоящее время, судить вам, нашим читателям.



Richard Garriot, он же Lord British

Должность:
Президент студии Destination Games

Главные дела:
Создание команды Origin и сериала Ultima

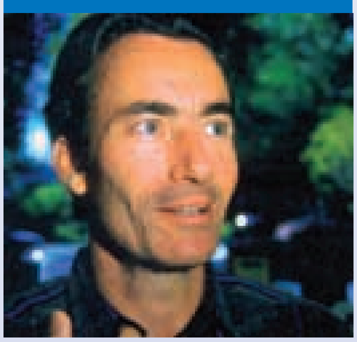


Один из самых уважаемых и любимых народом разработчиков «старой школы», за свою почти двадцатилетнюю карьеру в игровом мире Ричард Гэрриот сделал два великих дела: он основал студию Origin и создал сериал Ultima. Если быть кратким, то это все. К величайшему сожалению, оба гэрриотовских творения сегодня можно рассматривать лишь как явления исторические, ибо ни один из них не дожил до сегодняшнего дня. Талантливый программист и страстный поклонник фэнтези, Гэрриот оказался значительно лучшим игровым дизайнером, нежели менеджером студии. От административного бремени он избавился, продав свою компанию Origin Systems игровому гиганту Electronic Arts. Что же касается руководства студией, то и здесь Лорда Бритиша преследовали одни неудачи. Из-за бесконечных конфликтов с руководством EA из Origin ушла добрая половина сотрудников во главе с братьями Робертсами. Сам же Гэрриот успел прославиться еще дважды. Во-первых, он фактически стал законодателем мод в бурно развивающемся жанре MMORPG (massively multiplayer online role playing game), выпустив свою шедевральную Ultima Online, приютившую под крышей десятков серверов сотни тысяч игроков. Ну а во-вторых, он четыре года работал над финальной частью своей основной трилогии Ultima IX: Ascension, подводящей черту в истории сериала. К сожалению, этот грандиозный труд ему помешали закончить чиновники из Electronic Arts, потребовавшие выхода финального продукта к Рождеству'99. Ultima IX вышла в свет с массой багов, и команде разработчиков потребовалось несколько месяцев для того чтобы довести продукт до ума. К сожалению, к этому моменту действительно шедевральная и грандиозная игра уже была никому не нужна. Весьма скромные продажи привели EA к решению прекратить работы над сериалом. Спустя еще некоторое время в мусорной корзине оказался и последний проект Origin – полностью трехмерная Ultima Online 2. Гэрриот без сожаления покинул родные стены и основал новую компанию, Destination Games, которая финансируется одним из крупнейших корейских издательств. Сегодня Destination Games локализует для американского рынка суперпопулярную онлайновую RPG Lineage, количество пользователей которой только в Корее достигает двух с половиной миллионов человек.

Trip Hawkins

Должность:
Почетный президент издательства Electronic Arts, президент и генеральный менеджер издательства 3DO.

Главные дела:
Основание и строительство крупнейшего в мире независимого игрового издательства;
игровая приставка 3DO.



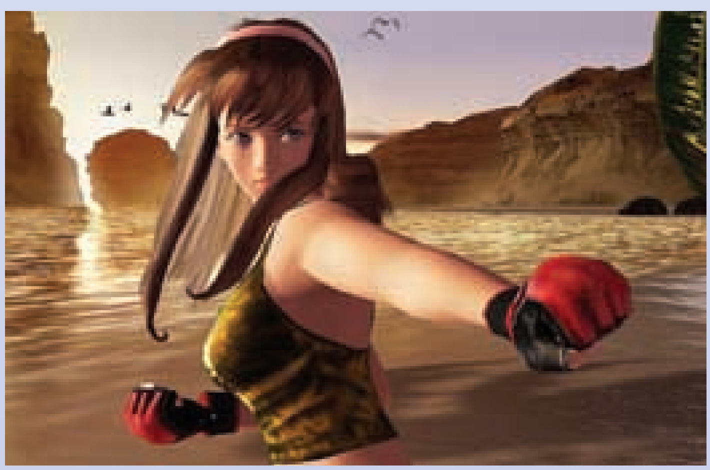
Когда компания Sega говорит о том, что она является первой в игровой истории фирмой, которая переходит от поддержки собственной платформы к независимому издательству, она несколько лукавит. Ведь на самом деле первой такой компанией была знаменитая 3DO, главная и, увы, самая безответственная авантюра настоящего гуру игрового мира, сэра Трипа Хокинса. Издательство Electronic Arts было основано в 1982 году на базе революционного для PC-индустрии тех времен принципа: компьютерные игры – это бизнес. Причем бизнес при правильном подходе весьма прибыльный. EA работала напрямую с талантливыми разработчиками, требуя от них лишь завершенный продукт. Раскрутку, тиражирование и продажу игр новоиспеченное издательство брало на себя, оставив разработчикам в качестве головной боли лишь создание сиквела. Уже в середине восьмидесятых игры от EA стали появляться на самой популярной консоли NES (хотя, по правде говоря, взлет Nintendo Хокинс прозевал). В самом начале девяностых, благодаря поддержке со стороны Electronic Arts, грандиозного успеха в Штатах и Европе добилась Sega. А уже в 1992 году Trip Hawkins формально покинул свою компанию и основал на собственные деньги новую фирму, которая получила название 3DO. Хокинс всегда недолюбливал создателей игровых приставок, возмущался массой запретов и ограничений, с которыми сталкивались издательства, работающие с консолями. Это была лишь одна сторона медали. На самом деле владелец самого успешного независимого издательства в мире просто завидовал Sega и Nintendo. Он хотел создать Свою Консоль. Объединившись с гигантом электронной индустрии, компанией Matsushita, 3DO в 1993 году выпустила на рынок свою первую игровую платформу, 3DO Interactive Multiplayer. 32-битная приставка была способна на аппаратном уровне обрабатывать 3D-графику, однако по сути своей все же оставалась 2D-системой с расширенными мультимедийными возможностями. По замыслу создателей, кроме игр на системе можно было запускать всевозможные интерактивные энциклопедии и даже крутить VideoCD. Впрочем, оказалось, что такой подход был выбран ошибочно. Даже мультимедийный бум был неспособен спасти супердорогую ($799 в launch) 3DO от краха. Самая грандиозная идея Hawkins'а провалилась. Проданная Matsushita за 100 миллионов долларов лицензия на технологию приставки нового поколения M2 позволила 3DO безболезненно перейти из разряда производителей приставок в не менее комфортную категорию издателей игр на все основные платформы. Старина Trip и по сей день тихо руководит 3DO, мечтая о лучших временах и собственной платформе.

Tomonobu Itagaki

Должность:
Генеральный продюсер Team Ninja, Tecmo

Главные дела:
Dead or Alive

Скромный японец, стесняющийся своей внешности и испещренного шрамами лица, - и вдруг такой бесстыдник! Лидер ведущей команды Team Ninja небольшого японского издательства Tecmo, Tomonobu Itagaki стал знаменитым практически мгновенно. И все благодаря наглости и этому самому бесстыдству. Взяв за основу революционный файтинг-сериал Yu Suzuki Virtua Fighter и заручившись технологической поддержкой Sega, Team Ninja создала игру совершенно безумную. В простом и чрезвычайно красивом файтинге основной упор был сделан вовсе не на стили бойцов или особенности их одежды. Основной составляющей игры стали женские персонажи. Потрясающие сочные фигурки, весьма забавные физические эффекты подрагивания определенных частей девичьего тела во время движения - и хит готов. Потрясающая популярность в японских залах игровых автоматов, отличные продажи домашней версии на Saturn и позже на PlayStation - Dead or Alive буквально завоевал мир. В настоящий полноценный игровой сериал игра превратилась лишь начиная со второй части. Красивейшая графика Naomi-Dreamcast, сногсшибательные модели персонажей и полностью трехмерные многоуровневые арены придали новому творению Itagaki такое визуальное качество, что игра могла спокойно продавать себя сама – достаточно лишь одного взгляда на экран, чтобы влюбиться в красочный мир Dead or Alive 2. Tecmo смогла продать его огромное количество раз – минимум дважды на каждом из рынков, причем как на Dreamcast, так и на вовремя подвернувшуюся PlayStation2. Что же касается третьей части сериала, то по графическому великолепию она превосходит абсолютно все, ранее виденное нами в этом жанре. Поначалу казалось, что DoA3 станет лишь очередным дополнением успешной второй серии, наспех слепленным для Xbox. Однако уже сегодня мы убеждены в том, что Dead or Alive 3 станет центральным событием запуска новой консоли Microsoft. Ну а скромный тихий Itagaki вновь покорит мир своими очаровательными девочками в бикини.



Hideo Kojima

Должность:
Директор студии Konami Computer Entertainment Tokyo

Главные дела:
Metal Gear Solid



В 1987 году на малораспространенной за пределами Японии платформе Yamaha MSX компанией Konami была выпущена игра под названием Metal Gear, повествовавшая о приключениях секретного агента по имени Solid Snake. Вскорости она была переведена на самую популярную в то время платформу Famicom (NES) и даже вышла за пределами Японии. Metal Gear был достаточно популярен, а несколько продолжений игры сумели укрепить его успех. Впрочем, в восьмидесятых событием мирового масштаба Metal Gear так и не стал. Его автор, Hideo Kojima, занялся другими проектами, и об игре все позабыли. До тех пор пока на горизонте не замаячила новая система от Sony, которая блестяще стартовала в Японии, обозначив себя как лидирующую на игровом рынке силу. Тут-то и выяснилось, что Kojima забросил свой сериал лишь потому, что при технологиях восьмидесятых был просто не в состоянии придумать для сиквела хоть что-нибудь свежее. Получив же в распоряжение очень мощную по тем временам PlayStation, он немедленно начал разработку новой игры сериала, которая получила название Metal Gear Solid. Конечно же, сравнивать MGS образца 1998 года и старые MSX-овские игрушки невозможно. Помимо имен героев и кое-каких клише из игрового процесса никаких соответствий вы не найдете. Причину феноменальной популярности игры за океаном тоже понять несложно. Ведь и действие MGS происходит в Америке, и герои вполне вписываются в рамки американских представлений о добре и зле, и проблематика игры скорее ориентирована на западного зрителя (сегодня – как никогда). При этом MGS был и остается истинно японским проектом истинного японца. Позаботившись о создании красивой печальной предыстории, Kojima удалось снабдить всех без исключения героев грамотной мотивацией поступков. Для боевика MGS безумно мелодраматичен, не срываясь при этом на пошлости, чем частенько грешит американское кино. Только за создание первого в истории интерактивного фильма, удачно комбинирующего динамичную сюжетную линию и великолепный игровой процесс, Hideo Kojima достоен памятника.



Kaz Hirai



Должность:
Исполнительный директор Sony Computer Entertainment America

Главные дела:
Успешный запуск PS2 в Америке и развитие онлайновой стратегии Sony

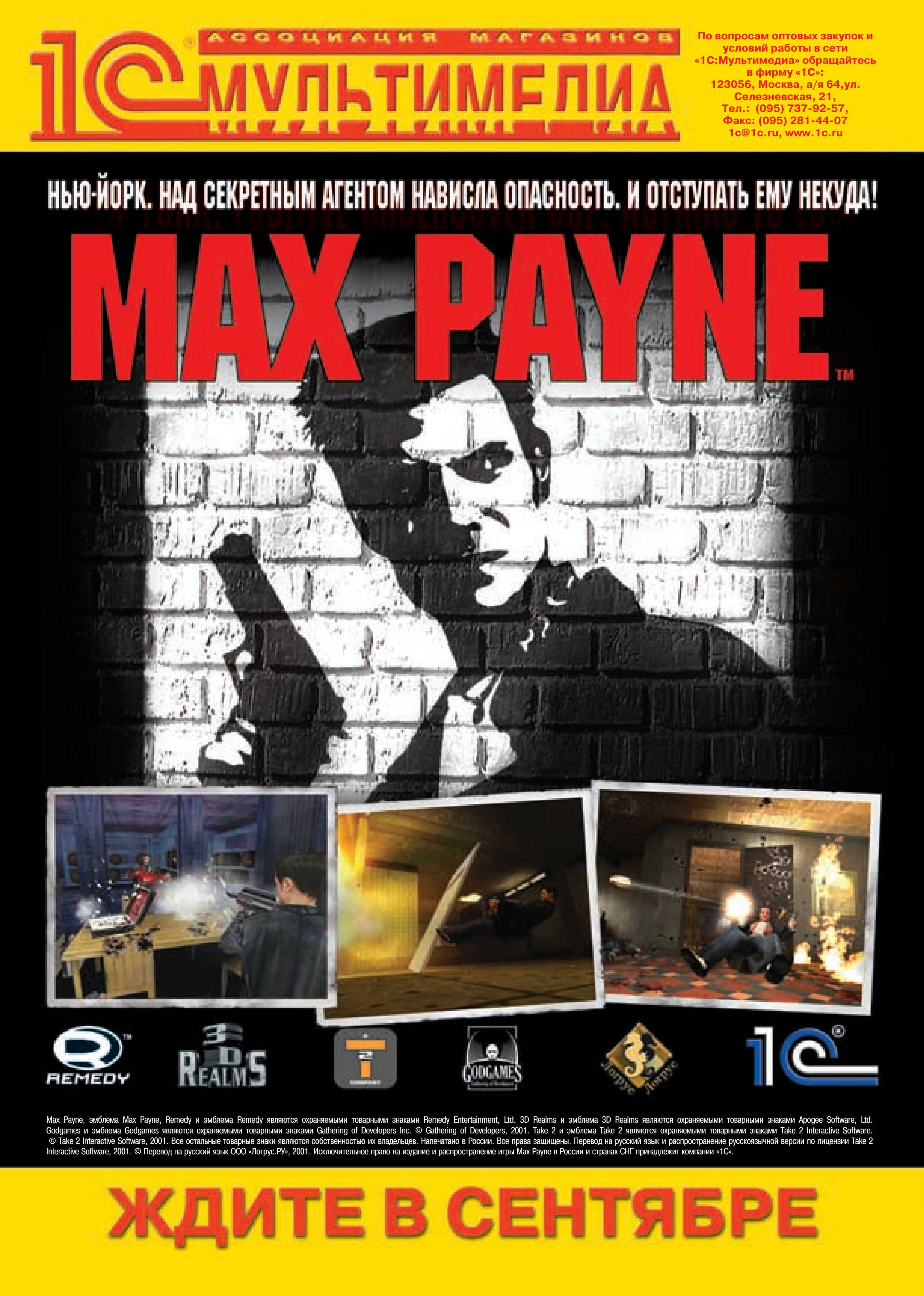
Если успехи Sony в Европе и в Японии абсолютно неоспоримы и грандиозны, то на американском рынке такой радужной картины все же не наблюдается. Да, PlayStation была и остается бесспорным лидером. Да, PlayStation2, несмотря на все производственные проблемы и массивную библиотеку отборного отстоя, с которой платформа стартовала на американском континенте, продается сегодня великолепно. И все же подразделению под руководством Kaz Hirai никак не удается сыграть свою лучшую партию. Быстро погибший, но поначалу серьезно сопротивлявшийся Saturn испортил праздник безоговорочной победы в середине девяностых. А куда более серьезная Nintendo умудрилась при слабой игровой библиотеке оттяпать такой кусок американского игрового пирога, что у Sony поначалу чуть земля не ушла из-под ног. Потом пришел Pokemon и Nintendo умудрилась вернуть себе уже половину всего рынка. Имидж PS2 серьезно подпортила печальная, но яркая история Dreamcast. На внутренних американских студиях у Sony тоже далеко не все в порядке. Знаменитая компания 989 Studios, также известная как «производитель худших игр на планете», претерпела за последние пять лет такое количество реорганизаций и реструктуризаций, что перечислить их все просто невозможно. И все же неутомимый Hirai, пришедший на пост главы SCEA в 1996 году сразу после ухода великого Bernie Stolar'а, не теряет надежды на то, что нечто грандиозное случится и в стенах американского подразделения Sony. Нет в Sony человека более увлеченного будущим онлайновых служб для PS2. Именно американское отделение Sony будет пионером онлайновых технологий. Именно в SCEA уже ведется разработка минимум десятка игровых проектов, рассчитанных на многопользовательскую игру. Так что долгожданная революция, похоже, имеет все шансы состояться.

Этот номер был также уникален по целому ряду причин. Во-первых, он второй. Во-вторых, он был сравнительно большим и охватывал множество игр без разделения их на жанры и платформы. А в-третьих, в глаза бросалось малопозволительное для игрового журнала количество обнаженных и полуобнаженных девушек на страницах номера (одна из них даже оказалась на обложке). Любителям перечитывать старые обзоры можно порекомендовать review Wing Commander IV и Star Control 3. И не в коем случае не пропустите прохождение Command & Conquer, созданное самим Сергеем Лянге и обладающее целым рядом неоспоримых достоинств.



Добрая часть номера была посвящена… приставкам нового поколения и в частности Ultra 64, которая впоследствии была названа Nintendo 64. Большая статья Владислава Пискунова «Какую систему выбрать?», материал Оксаны Кузьменко «64-битная мощь Nintendo» и, наконец, интервью с директором издательства (game)land Дмитрием Агаруновым и руководителем отдела продаж компании «Бука» Александром Михайловым. Этот номер навеки останется в нашей памяти благодаря обзору WarCraft 2, написанному Сергеем Лянге. Обзор завершался пророческими словами: «Я на 100% уверен, что Вы не разочаруетесь», — а игра получила 5 баллов по пятибалльной системе.



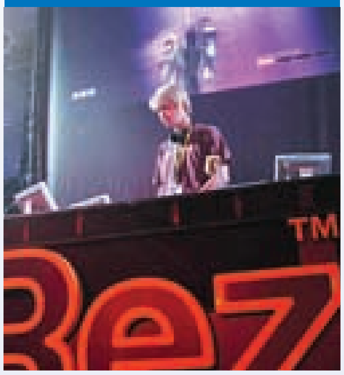


1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, www.1c.ru
НЬЮ-ЙОРК. НАД СЕКРЕТНЫМ АГЕНТОМ НАВИСЛА ОПАСНОСТЬ. И ОТСТУПАТЬ ЕМУ НЕКУДА!
MAX PAYNE™
REMEDY
3D REALMS
GODGAMES
Логрус
1С
Max Payne, эмблема Max Payne, Remedy и эмблема Remedy являются охраняемыми товарными знаками Remedy Entertainment, Ltd. 3D Realms и эмблема 3D Realms являются охраняемыми товарными знаками Apogee Software, Ltd. Godgames и эмблема Godgames являются охраняемыми товарными знаками Gathering of Developers Inc. © Gathering of Developers, 2001. Take 2 и эмблема Take 2 являются охраняемыми товарными знаками Take 2 Interactive Software. © Take 2 Interactive Software, 2001. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев. Напечатано в России. Все права защищены. Перевод на русский язык и распространение русскоязычной версии по лицензии Take 2 Interactive Software, 2001. © Перевод на русский язык ООО «Логрус.РУ», 2001. Исключительное право на издание и распространение игры Max Payne в России и странах СНГ принадлежит компании «1С».
ЖДИТЕ В СЕНТЯБРЕ

Tetsuya Mitsuguchi

Должность:
Директор студии United Game Artists

Главные дела:
Открытие новых музыкально-игровых жанров



Один из самых молодых участников нашего списка, Tetsuya Mitsuguchi заслужил всемирную славу еще задолго до выхода в свет провокационного Space Channel 5. Всю свою игровую карьеру он провел в недрах компании Sega, однако внутри нее метался из подразделения в подразделение практически бесконечно. Именно его стараниями увидели свет такие выдающиеся проекты как Sega Rally, Sega Tourning Car Championship и Sega Rally 2. Кроме того, он приложил руку к созданию многих революционных игровых автоматов Sega и бесконечно снабжал идеями многих других именитых дизайнеров Sega. В частности, в эпической Shenmue от Yu Suzuki и Am2 (чуть ли не единственного подразделения Sega, в котором Mitsuguchi так и не отметился) можно с легкостью заметить кое-какие детали, идея внедрения которых в игру наверняка была подана этим сумасшедшим гением. Создание гоночных игр, пусть даже и самых распрекрасных, все равно не удовлетворяло Mitsuguchi как художника - он искал новые формы воплощения своих идей. Заводной и безумный Space Channel 5, совмещавший в себе музыку и стрельбу, стал одной из них и был с блеском воплощен в жизнь на Dreamcast. В своем следующем проекте Mitsuguchi пошел еще дальше, окончательно отказавшись от привычных форм общения со зрителем. В фантасмагоричном и непонятном Rez нет ни главных героев, ни врагов, ни сколь-нибудь понятного сюжета. А вместо того чтобы танцевать и стрелять под музыку, игрокам предлагается посредством ритмичной и точной стрельбы эту музыку создавать. Куда занесет фантазия самого модного и безумного из всей Sega'вской плеяды игровых дизайнеров гения, никому пока не известно. Мы знаем только одно – от этого человека можно ожидать чего угодно.

Ken Kutaragi

Должность:
Президент Sony Computer Entertainment Inc.

Главные дела:
Разработка PlayStation и PlayStation2

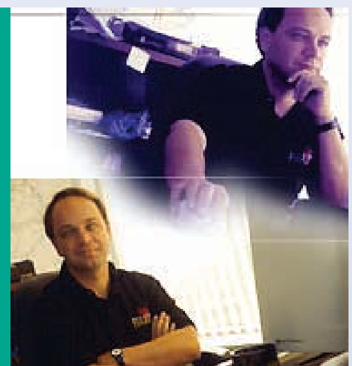


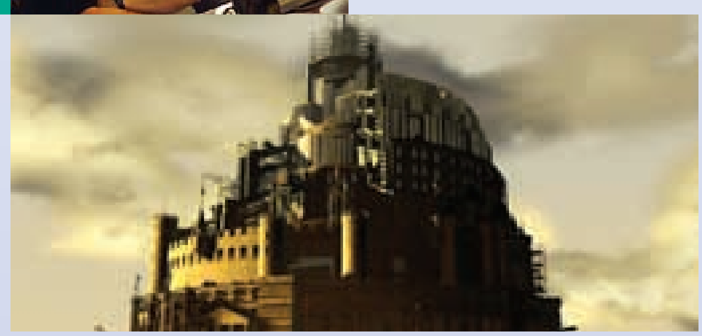
С таких мелочей всегда начинаются великие деяния. В 1992 году компания Nintendo заинтересовалась зарождающимся перспективным рынком мультимедиа, пионером которого считалась корпорация Sony. Именно с ней Nintendo договорилась о создании совместной игровой приставки на базе компакт-дисков. Однако Hiroshi Yamauchi, славящийся своими жесткими решениями, посчитал, что сделка противоречит интересам компании. Nintendo нашла нового партнера в лице Philips (которого потом тоже бросила, не заинтересовавшись нелепой CD-i), а Sony чуть ли не впервые в истории компании осталась у разбитого корыта. Именно в этот момент один из ведущих инженеров проекта высказал крамольную мысль: разработку консоли нужно продолжать, с помощью Nintendo или без нее. Этим смельчаком был Ken Kutaragi, самый знаменитый на сегодняшний день «консолестроитель». Разработка мощной 32-битной игровой системы PlayStation (кстати, точно так же должна была называться и проектировавшаяся CD-приставка для SNES от Sony) была завершена в 1994 году. Думаю, необязательно распространяться о том, какой ее ждал успех - 80-миллионные продажи по всему миру говорят об этом лучше любых эпитетов. Буквально год спустя после завершения работ над первой PlayStation, Kutaragi начал думать и о последователе успешной приставки. Разработка PS2 заняла огромное количество времени и стоила Sony, по разным оценкам, от 200 до 500 миллионов долларов. Отказавшись от следования какому-либо технологическому стандарту, Kutaragi вместе с инженерами из Toshiba создал два центральных процессора консоли – Emotion Engine и Graphics Syntesizer, не имевшие аналогов. Теоретически именно такая архитектура должна была обеспечить разработчикам максимальный комфорт при создании игр, одновременно предоставляя им огромные мощности для реализации самых сложных графических идей. На деле же внутренняя архитектура PS2 большинству разработчиков показалась слишком сложной, и вместо графических шедевров они поначалу выдавали игры откровенно примитивные. Впрочем, сегодня былые неприятности уже позади, и PS2 гордо шагает по планете, поблескивая своим космическим корпусом. Kutaragi активно занимается созданием PS3, для работы над которой уже привлек помимо старых партнеров из Toshiba еще и нескольких инженеров из IBM. Цели, которые наметила себе эта троица, пока кажутся труднодостижимыми. Впрочем, до выхода PlayStation никто не верил в то, что Sony покажет себя реальной силой на игровом рынке и станет его лидером.

Sid Meier

Должность:
Продюсер, студия Firaxis Games

Главные дела:
Стал первой настоящей звездой на рынке PC-игр благодаря сенсационному успеху Pirates! и Civilization





От самого имени Sid Meier любого мало-мальски знакомого с игровым миром человека должна охватывать волнующая дрожь. Один из величайших игровых дизайнеров, совершивший настоящий переворот в стратегическом жанре, Мейер и по сей день кажется многим настоящим богом. Впрочем, обо всем по порядку. Началось все, как часто бывает, с пустяка. А точнее со спора программиста, заядлого фаната компьютерных игр и автора простенького авиасимулятора, с бывалым летчиком-асом. В результате Мейеру пришлось доказывать, что ему с легкостью удастся перенести в игру все прелести реального полета, а этому самому асу-летчику - финансировать только что образованную ими компанию Microprose. Как выяснилось позже, талант Мейера не ограничивался самолетными симуляторами, которых он выпустил пять или шесть штук. Уже в 1986 году Microprose удивила весь мир уникальной, романтичной и захватывающей игрой Pirates!. Pirates!, пожалуй, была первым после Elite крупным игровым проектом, в котором игроку предоставлялась абсолютно полная свобода действий. Ну а главным творением гения стала, конечно, Civilization образца 1991 года - игра настолько глубокая и интригующая, что многим она заменила все возможные виды досуга. На долгие месяцы, а в некоторых особо тяжелых случаях, и годы. Microprose превратилась в серьезную контору, занимающуюся десятками различных проектов. Сам же Мейер, на удивление, внезапно отошел от дел, позволив своему ближайшему соратнику Брайану Рейнольдсу создать (под чутким руководством, разумеется) и Colonization, и Civilization II. Причем обе игры носили торговую марку Sid Meier's, по сути не являясь продуктами работы мастера. Когда над компанией стали сгущаться тучи, Мейер вместе с Рейндольдсом ушел из Microprose и основал студию Firaxis, в которой дела пошли примерно так же, как и раньше. Активное участие Мейер принял лишь в революционном проекте Gettysburg!, полностью провалившемся по продажам. Sid Meier's Alpha Centauri вообще создавалась без его участия. Рейнольдс, устав все время быть в тени гения-Мейера, ушел из Firaxis и основал скромную компанию Big Huge Games. Тем не менее, авторитет дедушки Мейера в игровой индустрии непререкаем. А остался ли еще порох в пороховницах, мы узнаем уже совсем скоро. Выход Civilization III не за горами.



Затерянный Мир 3
Есть: страна большая, враги рядом.
Требуется: правитель с желанием работать.
Круглосуточно. Зарплата сдельная, часть – натурой
(шнапс, сигары, шнапс, пирожные, шнапс, шнапс, шнапс).
Резюме по почте: mir3@snowball.ru.
JoWooD
www.jowood.com
ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
1С
snowball.ru
лучшие игры по-русски
«ЗАТЕРЯННЫЙ МИР»
«ОКЕАН ЭЛЬФОВ»
«ЗАТЕРЯННЫЙ МИР 3»
Фирма «1С» – 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru

Shigeru Miyamoto

Должность:
Директор студии EAD компании Nintendo, генеральный продюсер Nintendo

Главные дела:
Не зазнался и остался редкость приятным, добродушным и веселым человеком даже несмотря на статус суперзвезды





Shigeru Miyamoto – пожалуй, главная знаменитость игрового мира. Человек, чьи заслуги перед индустрией столь огромны, что на перечисление их можно отвести целый отдельный номер журнала. Фактически, он единолично привел игровую империю Nintendo к процветанию, которое продолжается уже без малого двадцать лет. Именно он в спешке написал суперигру Donkey Kong для попавшего в беду американского офиса компании. Он изобрел классические принципы платформенных бродилок, каждый раз привнося в жанр что-то новое и непременно оригинальное с очередным Super Mario Bros. В миямотовские игры самозабвенно режутся дети и взрослые. Мэтр частенько любит повторять, что именно за экраном телевизора во время очередного раунда в любимую игру у родителей больше всего шансов найти общий язык со своими отпрысками. Уже на протяжении многих лет Miyamoto фактически является лицом компании. Неудивительно - ведь, похоже, это единственный человек в Nintendo, одновременно занимающийся созданием «железа», курирующий все основные игровые проекты и работающий со многими партнерами компании. Часто на него же сыплются и все шишки по поводу редких, но все же случающихся неудач компании. Большую часть своих гениальных игровых идей Miyamoto почерпнул из реальной жизни. Захватывающие приключения Линка родились из детских воспоминаний о походах на природу. А безумно милых маленьких тружеников Pikmin он придумал во время работы в саду только что купленного дома. Любую игру Miyamoto можно узнать буквально с первого взгляда. У автора свой неподражаемый стиль, который имеет странное обыкновение нравиться практически всем. Последними яркими победами мастера были шедевральные Super Mario 64 и Legend of Zelda: Ocarina of Time. Оба проекта находились в разработке почти три года, оба доводились до совершенства командой, превышающей 150 человек, оба были проданы фантастическими тиражами и стали основой успеха платформы Nintendo 64. Сегодня Miyamoto помимо продюсирования почти всех внутренних нинтендовских разработок непосредственно участвует в разработке сразу четырех игровых проектов на GameCube. Первым из этой великолепной четверки появится на свет Luigi's Mansion, выводящий на первые роли старого доброго братика Марио. Немного спустя выйдет инновационный Pikmin, а в следующем году, соответственно, летом и поздней осенью, к ним присоединятся флагманы - Mario Sunshine и Legend of Zelda. Остается лишь надеяться, что все они оправдают возложенные на них надежды. Впрочем, сомнений в этом у нас нет.

Peter Moore

Должность:
Президент Sega of America

Главные дела:
Поддержание высокой конкурентоспособности Dreamcast на фоне его провала в остальных регионах



Наверное, я не ошибусь, если скажу, что Питер Мур – это лучшее из всего, что произошло с Sega за последние годы. Заполучить к себе в команду руководителя одновременно грамотного и высокоинтеллектуального, великолепно ориентирующегося в своем бизнесе, умеющего строить и воплощать в жизнь самые смелые и революционные идеи и концепции, да еще вдобавок ко всему со здоровым чувством юмора и безупречными манерами - это ли не счастье для компании, которая собирается стать независимым издательством #1 в мире? Питер Мур пришел в Sega вместе с командой Bernie Stolar'а из компании Reebok, в которой он весьма успешно работал вице-президентом по маркетингу. После ухода Stolar'а (от него быстро избавились сразу после успешного запуска Dreamcast в Америке) Мур сначала постепенно и очень аккуратно, а затем уже более уверенно начал укреплять свои позиции в компании. От «рядового чиновника», которому просто передавались инструкции из японского офиса, он вырос до полноценного руководителя американского подразделения компании, и не на бумаге, а на деле. Лишь благодаря его усилиям удалось удержать весьма высокие темпы продаж Dreamcast и захватить почти 15-процентную долю американского консольного рынка. Для консоли, которой в других территориях не удалось наскрести и 5%, это настоящий подвиг. Под протекторатом Мура в Sega разрабатывались практически все игры линейки Sega Sports, по качеству способные легко поспорить с главными бестселлерами – линейкой EA Sports. Продвижение онлайновой службы Sega.net также является одним из самых значимых проектов Мура на посту президента Sega of America. Несмотря на то, что в Штатах Dreamcast и игры на платформу продавались очень неплохо, Sega все-таки решила выйти из игры, подставив таким образом под удар успешную Sega of America и самого Питера Мура. Впрочем, он очень быстро оправился и сейчас открыто демонстрирует свою приверженность мультиплатформенным принципам. В одночасье превратившись из надоедливого конкурента в выгодного потенциального союзника, Sega с радостью приступила к созданию игровых проектов на PlayStation2, Xbox и GameCube. Причем американское подразделение компании (вместе со знаменитой студией Visual Concepts), похоже, больше склоняется к поддержке Xbox. Мур неоднократно и очень ярко выступал на пресс-мероприятиях Microsoft и, кажется, пока весьма доволен сотрудничеством.

Номер открывала аналитическая статья «Борьба гигантов», принадлежащая перу Бориса Романова. Кстати, этот автор впоследствии стал одним из редакторов «Страны Игр», главным редактором «Official PlayStation Россия», а теперь занимает пост главного редактора журнала «Мобильные Компьютеры». Немалый интерес представляет интервью с Крисом Робертсом, создателем Wing Commander IV, превью Red Alert и Quake, обзор Warhammer и советы по прохождению WarCraft II. Уверен, что определенная часть читательской аудитории была покорена обзором мультимедийного продукта под характерным названием The Ultimate Sex Guide.



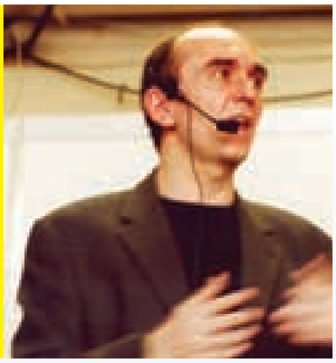
Если кому-то интересно, какой была самая первая выставка E3, проводившаяся в1996 году, обязательно разыщите этот номер. Репортаж, называвшийся "«Страна Игр» в Стране Игр" и посвященный игровому шоу, был создан очевидцами – Дмитрием Агаруновым в соавторстве с Юрием Королевым и Владиславом Пискуновым. Любопытна статья об играх жанра 3D-action «Doom и другие…», интересен обзор Civilization II Сергея Лянге (схема развития на развороте до сих пор производит впечатление), а также забавна таблица, в которой 5 авторов оценили 9 игр по четырем параметрам: звук, графика, игровые возможности и управление…



Peter Moulineaux

Должность:
Президент Lionhead Studios

Главные дела:
Стал кем-то вроде духовного лидера европейской игровой общественности



Практически весь цвет сегодняшнего английского девелоперского «комьюнити» состоит из бывших сотрудников некогда сильнейшей студии Bullfrog. Тут вам и Elixir Studios, и Mucky Foot, и Lionhead. А сколько еще этих сотрудников в других европейских игровых компаниях! А о скольких мы еще ничего не знаем... Так или иначе, но начало всей этой грустной истории со счастливым концом положил никто иной как Питер Молине. Именно он основал в середине восьмидесятых годов маленькую студию Bullfrog и выпустил своей первый шедевр – простую, но захватывающую игрушку Populous. С этого момента взаимоотношения людей и богов не переставали тревожить его сердце, и практически все его игры с той или иной стороны обыгрывали эту тему. После выхода Magic Carpet, революционного по тем временам 3D-проекта, в котором Молине впервые предпринял попытку создать 3D Action в воздушном пространстве, за Bullfrog закрепилась репутация одного из ведущих мировых разработчиков. Следующий проект Питера, Dungeon Keeper, стал самым тяжелым в истории команды. Гениальную «сказку наоборот» приглаживали и причесывали на протяжении трех лет и все никак не могли завершить. После завершения работы над Dungeon Keeper измученный корпоративным духом, воцарившимся в Bullfrog после покупки студии издательством Electronic Arts, Молине ушел из компании и основал Lionhead Studios, в которой, по его заверениям, «никогда не будет работать больше двадцати человек». В этой самой новой команде Молине приступил к работе над еще более масштабным Black & White, который был завершен совсем недавно. За те три года, что Lionhead работала над проектом, Питер собрал вокруг своей компании целый ряд независимых студий и стал помогать новичкам обосноваться в индустрии (не бесплатно, конечно). Одним словом, Lionhead превратилась одновременно и в кузницу кадров, и в мини-издательство, и в агентство, продвигающее работы молодых талантов. Количество сотрудников компании сегодня составляет около восьмидесяти человек. А вот «корпоративного духа» нет, поскольку все это принадлежит не какому-нибудь гигантскому издателю, а самому Питеру и его ближайшим соратникам. Браво!



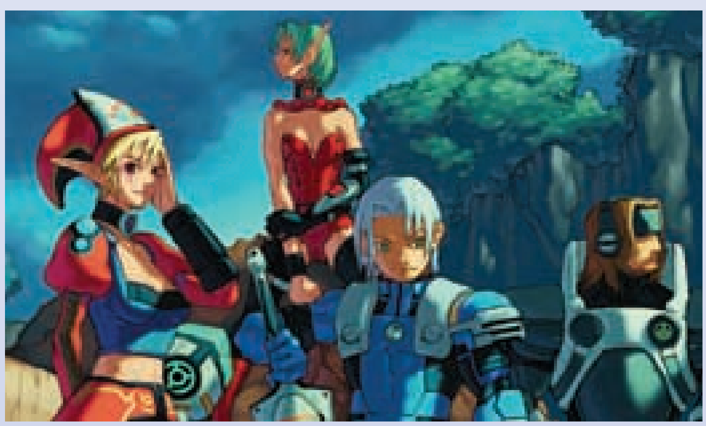
Ежегодно среди американских детей проводится опрос, какие из персонажей фильмов, мультиков или компьютерных игр нравятся им больше всего. Почти всегда в этих опросах первые места удерживали персонажи Диснея, а самой главной знаменитостью был Mickey Mouse. Так было до тех пор, пока на американском рынке не появилась компания Nintendo, мгновенно приучившая американских детишек играть в японские игры. И тут свершилось страшное – Марио в этих самых опросах стал значительно популярнее Микки Мауса. При чем здесь Sonic? А при том, что лидерство Марио в качестве главного детского любимца не было беспрерывным. По итогам 1991-1992 годов самым лучшим героем дети называли странного ежика по имени Sonic, главного персонажа одноименной игры компании Sega на новомодной приставке Genesis. Sonic действительно выглядел и игрался революционно. На рынке в то время все еще преобладала старая нинтендовская 8-битная система NES, которая, конечно, не могла тягаться по качеству графики с новой консолью. Впрочем, Nintendo быстро усвоила преподнесенный ей урок и всего лишь год спустя выпустила свою 16-битную SuperNES. Автор же шедевральной игры, которая помогла продать в Америке не один миллион приставок Genesis, Yuji Naka, аккуратно трудился над новыми и новыми приключениями синего ежа. До тех пор, пока ему это не надоело. На следующую игровую систему от Sega, Saturn, он выпустил вовсе не нового трехмерного Соника, а совершенно непонятную, безумно оригинальную и завораживающую игру Nights into Dreams, весьма удачно комбинирующую ощущения свободного полета, простоту управления и невероятную скорость. Так что получился почти Sonic на крыльях, но только более экстравагантный и народными массами, увы, не понятый. Начав работу с Dreamcast, Naka всего лишь за год склепал революционный Sonic Adventure, а потом мгновенно создал еще два маленьких шедевра – многопользовательскую безумную головоломку ChuChu Rocket и ничуть не менее безумную музыкальную феерию Samba de Amigo. Прошло совсем немного времени, и вот еще один прорыв! Phantasy Star Online, первая в истории консольная онлайновая ролевая игра, влюбившая в себя сотни тысяч прежде далеких от онлайна геймеров. Слабоватый Sonic Adventure 2 – вовсе не вина Naka, ведь он этим проектом практически не занимался, разве что осуществлял общее руководство. Так что гений этого еще молодого, но уже очень продуктивного дизайнера неоспорим. С нетерпением ждем анонсов его будущих работ.



Yuji Naka

Должность:
Директор студии Sonic Team

Главные дела:
Sonic



КАЗАКИ

Последний Довод Королей

Продолжение «Казаков» позволит Вам ощутить себя полководцем, который на поле боя решает судьбу не только сотен и тысяч своих подопечных, но и всего государства.

Историческая стратегия реального времени «Казаки: Последний Довод Королей» посвящена событиям, происходившим на территории Европы в XVII-XVIII веках. Это время обозначилось в истории как эпоха великих и непрерывных войн и сражений — именно им и уделено первостепенное внимание в игре. 30-летняя и 7-летняя войны, война за Австрийское Наследство, русско-турецкие войны, гражданская война в Англии, турецкая экспансия в Европу, освободительная война украинского народа, Северная война, польско-русская война, война Нидерландов за независимость и многое другое на игровых страницах продолжения "Казаков". Здесь Вы сможете ощутить незабываемый дух грандиозных европейских баталий минувшего, а также пополнить свой багаж знаний истории.

Краткая характеристика

- 6 новых кораблей
- 2 новых нации: Бавария и Дания
- в 4 раза больше карты (возможность выбора между 3 разными размерами карт)
- 5 новых кампаний: Пруссия, Австрия, Саксония, Алжир, Польша (30 миссий)
- 4 уровня сложности для миссий в кампаниях
- 6 новых одиночных миссий
- 6 новых исторических сражений
- 6 специальных зданий для миссий
- 3 специальных юнита для миссий
- Возможность играть в союзе с компьютером + по сети + альянсы
- Редакторы карт & миссий
- Новые режимы старта игры (время перемирия, с 18-м веком, с готовой армией, с блокгаузами, с/без тумана войны, с/без захвата крестьян и др.)
- Глобальный рейтинг игроков
- Таймер
- Расширенный набор команд для юнитов
- Объединение в группы
- Починка кораблей
- 3D ландшафт
- До 8000 юнитов в сражении
- 8-противоборствующих стран



GSC GAME WORLD

Руссобит-М
ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА

FUJITSU COMPUTERS SIEMENS

David Perry

Должность:
Лидер команды Shiny Entertainment

Главные дела:
Сумел заставить всех поверить в собственные исключительные качества разработчика и аналитика



Дэвид Перри – личность совершенно уникальная. Половина индустрии считает его крутым экспертом, лихо разбирающимся во всех перипетиях PC- и консольного игрового бизнеса, талантливейшим игровым дизайнером и вообще редким умницей. Зато вторая придерживается совершенно противоположного мнения. Мол, трепач, придурок и бездарь. Все, что умеет делать, так это молоть языком и выколачивать из издателей деньги. Такая вот многогранная личность. Столь полярные оценки своей деятельности Perry заслужил, в основном, своими многочисленными письменными и устными заявлениями, касающимися настоящего и будущего игровой индустрии, а также непомерно затянувшимся процессом разработки суперпроекта Messiah, который при ближайшем рассмотрении оказался вовсе не таким уж и «супер». На Messiah никто бы даже не обратил внимания, если бы до этого не было безумно популярного Earthworm Jim и действительно талантливо сделанного MDK. К моменту объявления начала работ над Messiah Shiny уже была чрезвычайно известной командой, а сам Перри получил статус одного из самых талантливых американских дизайнеров. Неудивительно, что его зачастую очень резкие высказывания о крупнейших в индустрии компаниях вызывали массу споров. Вообще в характере этого человека, как мне кажется, люди так и не выцепили одно единственное и самое важное качество. Дэвид Перри – провокатор. Он привык всегда быть в центре внимания, и ему абсолютно безразлично, что при этом о нем говорят вокруг. Главное, что все на него смотрят, все его обсуждают. А как игровой дизайнер он, по всей видимости, все же весьма неплох, и по крайней мере, не боится оригинальничать. Не случайно же ему удалось охмурить знаменитых братьев Wachovsky, создателей «Матрицы», устоявших даже перед чарами Hideo Kojima, игры которого они обожают. Перри в очередной раз добился успеха и сегодня выступает в совершенно новом качестве затворника. Сидит себе в Японии и потихоньку работает над игрой Matrix. К счастью, выход второго фильма Matrix Reloaded отложен до 2003 года, так что у Дэвида есть масса времени, чтобы доказать свою дизайнерскую компетентность.



Chris Roberts

Должность:
Безработный

Главные дела:
Wing Commander

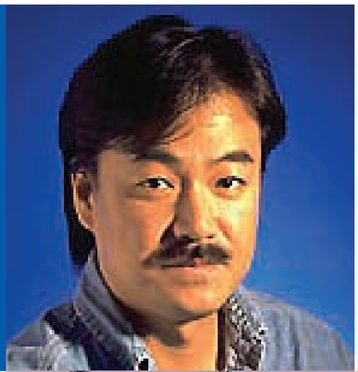


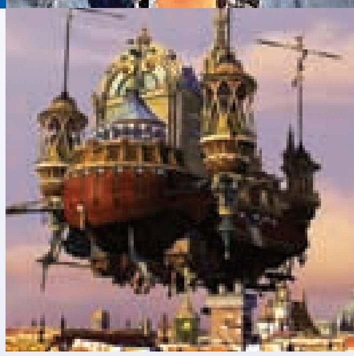
Крис Робертс стал первым в индустрии человеком, всерьез задумавшимся о возможностях синтеза кинематографа и компьютерных игр. С детства он был увлечен фантастическими фильмами, и уже превратившись в подающего надежды программиста, мечтал создать игру по мотивам знаменитых «Star Wars». Где-то в архивах компании LucasArts еще хранится, наверное, резюме молодого парнишки, который предложил компании создать абсолютно новый космический симулятор на базе знаменитых фильмов. Отфутболенный из LucasArts, Робертс нашел поддержку у Ричарда Гэрриота, который взял его к себе в Origin и даже выделил ему небольшую команду для работы над первой игрой сериала Wing Commander. Даже первый WC уже можно считать интерактивным фильмом. Игра с самого начала создавалась как мастерски поставленный фантастический фильм - со страшными инопланетянами, глобальными сражениями в космосе, любовью и непременным предательством. Все эти элементы были перенесены на настоящую кинопленку в масштабном Wing Commander III: Heart of the Tiger, а в появившемся год спустя Wing Commander IV: The Price of Freedom к живым актерам добавились еще и настоящие декорации. Именно Price of Freedom считается среди фанатов лучшей игрой сериала. Ушли в прошлое примитивные Килрати, а вместе с ними и простота поисков целей и идеалов. Четвертый WC мрачен и полон гротеска. Именно в этой игре, как нам кажется, в полной мере проявился и режиссерский талант Роберста. Страстное желание снять по Wing Commander полноценный фильм заставило Криса покинуть стены Origin и основать собственную компанию Digital Anvil, которая, собственно, и занялась съемками полнометражной картины с бюджетом около 30 миллионов долларов. К сожалению, Робертс не стал все делать по-своему и пригласил для работы над фильмом голливудских сценаристов и абсолютно новых молодых актеров. Результат получился совершенно невпечатляющим. Робертс вернулся в игровую индустрию и приступил к реализации нового титанического проекта - FreeLancer, выход которого все еще намечен на будущий год. Однако трения с Microsoft, осуществлявшей финансовую подпитку проекта, заставили Криса бросить свою компанию, продав ее целиком корпорации. Впрочем, это не значит, что FreeLancer никогда уже не появится. По слухам, Робертс дорабатывает игру в Digital Anvil, а его отношения с боссами из Microsoft несколько улучшились.

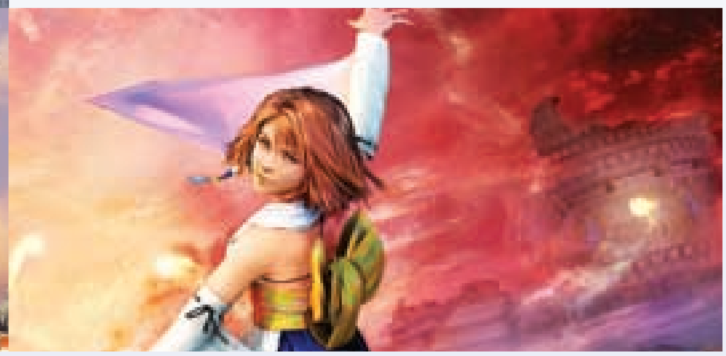
Hironobu Sakaguchi

Должность:
Продюсер сериала Final Fantasy

Главные дела:
Создание сериала Final Fantasy, выход в свет революционного цифрового фильма FF: Spirits Within







Основателя сериала Final Fantasy тоже всегда интересовал кинематограф. Игры самого популярного японского RPG-сериала от одной серии к другой становились все более похожими на гигантское красочное кино с массой спецэффектов, неожиданных поворотов сюжета и интересных героев. Final Fantasy можно сравнить с жевательной резинкой или мыльной оперой, от этого результат не станет хуже. Да, это мыльная опера. Но, как и все японское, сделанная грамотно и с любовью. Sakaguchi никогда не боялся штампов и обвинений в банальности его сюжетов. Каждая игра сериала Final Fantasy рассказывала, в сущности, одну и ту же историю, расписывая ее канву яркими красками и покрывая паутиной далеко не всегда необходимых деталей. В результате же каким-то волшебным образом всегда получалось что-то свежее и интересное. С фильмом Final Fantasy дела обстоят еще серьезнее. Мы полагали, что Sakaguchi просто не дают покоя лавры создателей Toy Story, Bug's Life и прочих силиконовых мультиков, качество которых находится наравне с CG-вставками последних Final Fantasy. Оказалось, что Square Pictures преследует какие-то совершенно иные цели. Вместо смешного и красивого мультика или хотя бы стандартного летнего боевика удивленная (и не готовая к такому повороту событий) публика увидела первую в истории кинематографа цифровую драму. С потрясающим визуальным рядом, не без нескольких глуповатых шуточек, но все-таки вполне серьезную ленту, поднимающую на поверхность массу этических вопросов. И, как все хорошие фильмы, ни на один из них не отвечающую. Sakaguchi не побоялся показать зрителям вовсе не то, что они планировали увидеть. Он явно рассчитывал на схему, сработавшую с «Титаником» Джеймса Кэмерона, первые зрители которого шли смотреть на красочное затопление гигантского лайнера, а не на слезливую мелодраму. Вот только на «Титаник» люди ходили снова и снова, а куда более строгая, непонятная и при всем своем технологическом великолепии абсолютно серая Final Fantasy не вызвала в сердцах американцев участия. Фильм все-таки был снят для японцев. Уж они-то смогут разобраться что к чему. Провал в прокате Final Fantasy: Spirits Within едва ли так уж сильно скажется на финансовом состоянии Square, однако что-то подсказывает мне, что теперь игры сериала FF будут выходить даже чаще, чем раз в год...

Warren Spector

Должность:
формально все еще дизайнер и продюсер Ion Storm

Главные дела:
System Shock, Thief, Deus Ex



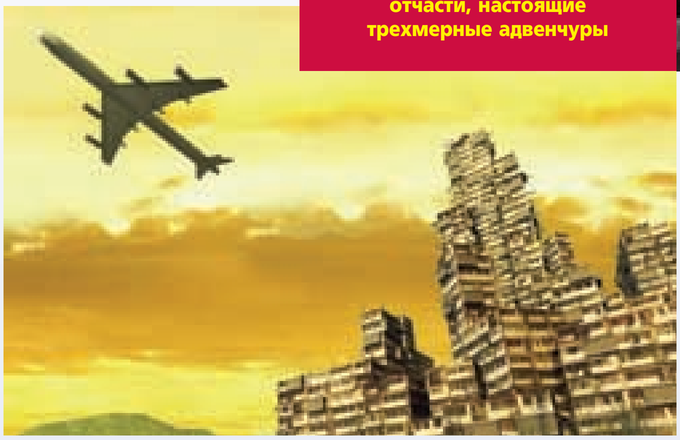
Yu Suzuki

Должность:
Директор студии Sega-AM2

Главные дела:
Локомотив 3D-революции, Yu Suzuki фактически изобрел трехмерные файтинги, трехмерные гонки и даже, отчасти, настоящие трехмерные адвенчуры



Три игры. Три выстрела. Три точнейших попадания в цель. Для Уоррена Спектора в игровом мире практически не существует невыполнимых заданий. Он всегда (еще со времен Ultima VII и Ultima Underworld) брался за реализацию самых сложных и запутанных игровых идей. Его игры всегда получались многогранными и сложными для мгновенного восприятия. Перефразируя меткое выражение огра Shrek'а из одноименного мультфильма, можно сказать, что все они похожи на луковицы. Снимаешь один слой – а под ним оказывается следующий. Это не игры, а целые миры. В них погружаешься как в сон, постоянно что-то делаешь, куда-то движешься, хотя на самом деле вполне можешь стоять на месте. В играх Спектора никогда не бывало единственно верного пути прохождения. И в то же время решения никогда не лежали просто так на дороге. Его игры никогда не были щедры на подсказки. У Спектора своя, исключительно интеллектуальная аудитория. Все его игры, хотя их и можно втиснуть в жанровые рамки (если постараться), все же чрезвычайно разноплановы. Яркая индивидуальность часто соседствует со спорными графическими решениями (я лично до сих пор в ужасе от System Shock). И все же это настоящие шедевры. И кто этого не признает, наверняка не очень-то много смыслит в настоящем игровом искусстве. Кому-то эти игры могут не нравиться, но не признавать их великолепия невозможно.



С таким послужним списком как у главной знаменитости компании Sega, Yu Suzuki можно хоть на парад, хоть в музей. Однако живой классик туда явно не торопится. Всю жизнь ударными темпами двигавший вперед Sega'вский аркадный бизнес, бесконечно преодолевавший границы возможного, Yu Suzuki недавно увлекся и домашними игровыми платформами, на которых вместо трех минут ураганного игрового процесса аркад можно разместить вдумчивый и драматический сюжет. Shenmue – его самый крупный, самый дорогостоящий и самый амбициозный проект. И пока единственный, чьм пунктом назначения с самого начала были игровые приставки. Что же касается аркадного рынка, то тут послужной список мастера просто огромен. Первый в истории мотоциклетный симулятор с мотоциклом в комплекте Hang On, великолепные шутеры Space Harriers и After Burner, революционная гонка Outrun, первый в истории трехмерный гоночный симулятор Virtua Racing. Далее со всеми остановкам: Virtua Fighter, сместивший с поста лидера жанра знаменитый Street Fighter и вместе с ним компанию Capcom; гениальная гонка и файтинг в одном флаконе Daytona USA; Virtua Fighter 2, созданный на новой сверхмощной системе Model2, позволявшей обрабатывать до 150 тысяч полигонов в секунду и обладавшей простыми возможностями текстурирования; Virtua Fighter 3, изменивший все наши представления о графическом облике современной 3D-игры и настолько опередивший свое время, что даже Dreamcast тремя годами позже не смог заполучить идеально портированную версию, идентичную по красоте игровым автоматам; SuperGT и Daytona USA2, очень похожие друг на друга, безумно красивые, потрясающе быстрые гоночные игры. Сериал Daytona Suzuki скромно признает плодом работы нескольких дизайнеров и никогда не включает его в список «своих» игр. В принципе, правильно - и без того суперхитов достаточно. Напоследок стоит перечислить совсем уж свежие работы мастера, о которых вы наверняка и без меня знаете – это, конечно же, Virtua Fighter 4 и Shenmue 2. Именно с таким багажом Yu Suzuki отправляется в странствие по мультиплатформенному игровому рынку. VF4 уже пристроился на PlayStation2. Сам же Suzuki успел за последние дни высказать немало лестных слов в адрес GameCube. На какой же платформе будут выходить его будущие шедевры?

Will Wright

Должность:
Директор студии Maxis

Главные дела:
SimCity, The Sims и проникновение в массовое сознание

Уилл Райт «зажигает» редко, но чрезвычайно метко. Примерно раз в семь-восемь лет. Безумное событие номер один произошло в середине восьмидесятых, если не ошибаюсь, в 1986 году, когда на свет появился первый райтовский мегахит SimCity. По тем наивным временам изобрести что-то подобное, кажется, было совсем несложно. Игровые идеи буквально лежали на поверхности. Что ж, никто не станет жаловаться, что именно этому достопочтенному господину выпала удача подобрать идею управления строительством и развитием города. Грандиозный успех SimCity сразу сделал компанию Maxis одной из самых влиятельных студий, а ее владельца – миллионером. После чего последовала какая-то философская белиберда. SimLife, SimEarth и даже SimAnts - все как один стандартного безумного качества. Игры, не понятные никому, кроме разработчиков. Игры, оперирующие безумными терминами генной инженерии и молекулярной физики. И вдруг – великолепный SimCity 2000, улучшивший и доведший почти до совершенства все аспекты оригинальной игры и добавивший к ней отличную быструю графику высокого разрешения и ненапрягающую долю экономики. Дальше – опять всевозможные странности. Абсолютно несуразная, хотя и забавная SimFarm, намеки на разработку трехмерного SimCity 3000, ужасные скриншоты и ничуть не менее ужасная игра Streets of SimCity, базирующаяся на ранней версии того же движка. Покупка Maxis издательством Electronic Arts, выход последнего бесперспективного проекта SimCopter и... работа над настоящим, то есть, обычным сиквелом SimCity 3000, который получился скучноватым, но зато очень красивым. По крайней мере, игра окупила не только затраты на разработку, но и все те средства, что EA заплатила за Maxis. Никто и не подозревал, что под скромным заголовком The Sims таится очередной монстр. В мае 1998 года я сам собственноручно попробовав раннюю версию игры в действии, заявил, что массовый игрок ее никогда не поймет и популярна она будет исключительно среди нескольких тысяч хардкорных фанатов. Оказывается, ошибаться тоже полезно. Will Wright вновь замелькал на первых полосах индустриальных журналов и опять радостно раздает интервью. Говорит о Sims Online (середина 2002 года) и о Sims 2 (зима 2002). Скромно предпочитает ничего не показывать. Гений, что с него возьмешь?

Hiroshi Yamauchi

Должность:
Бессменный президент Nintendo Co, Ltd

Главные дела:
Завоевание мирового игрового рынка

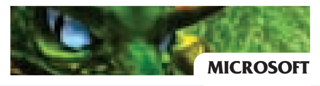
Непреклонный, суровый, часто жестокий, не прощающий ошибок и оплошностей, ведущий стальной рукой собственную компанию к процветанию и собирающий в активах гигантские суммы наличных денег, Hiroshi Yamauchi руководит Nintendo уже около сорока лет. Приняв из рук отца преуспевающую, но весьма маленькую компанию, торгующую всевозможными разновидностями игральных карт, Yamauchi решил расширить сферу своего влияния на игровом рынке. Nintendo стала производить механические игрушки, которые со временем обзавелись и электронной начинкой. Первый прорыв – создание портативной системы Game & Watch. Второй – неожиданно успешное вступление на рынок игровых автоматов и значительный успех сначала в Японии, а затем, благодаря Donkey Kong, и в Америке. Логическим продолжением стало создание собственной игровой консоли, которая вышла в Японии в 1983 году и практически мгновенно стала доминирующей в индустрии силой, не только вытеснив всех конкурентов, но и фактически создав огромный новый рынок сбыта. На протяжении всех восьмидесятых годов Nintendo контролировала более 90 процентов консольного мирового рынка, полностью подчинив себе волю всех крупных и мелких издательств. Потерять лицензию на издание игр на NES в те годы означало для любой игровой компании верную гибель. Железная хватка несколько ослабла с переходом на 16-битные стандарты. В Америке неожиданного успеха добилась Sega Genesis, захватив около 40 процентов рынка. Японцы, впрочем, остались верны Nintendo и раскупали Super Famicom в огромных количествах. Потом наступило время неправильных решений. Оставшись с картриджами на новейшей системе N64, компания отпугнула всех потенциальных партнеров. Если бы не феноменальная популярность Pokemon и сказочное качество игр от Miyamoto, Nintendo едва ли смогла бы сохранить нынешние позиции на игровом рынке. Сегодня же компания на пороге новых открытий. На этот раз с новой платформой GameCube почти все сделано правильно. Она дешева, мощна, доступна, под нее легко писать игры, а сама Nintendo стала куда более открытой и приветливой компанией. Но это лишь видимость. На самом деле, Hiroshi Yamauchi продолжает контролировать все и вся. И не потерпит вмешательства в свои дела.

WHO IS WHO В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

КОМПАНИИ

Двенадцать сильнейших мировых издательств контролируют большую часть игровой продукции, выходящей на рынке. Ими выпускается примерно 80 процентов компьютерных и видеоигр в мире. Процент хитов у «акул игрового бизнеса» еще выше. Практически все, во что мы играем, создано ими, на них деньги или по их заказу. Но работают все они исключительно для нас и ради нас. Так что не стоит робеть перед мощью корпоративных машин гигантских компаний - пора смело взглянуть им прямо в глаза. Узнать обо всех их секретах. Выяснить, кто же из них самый богатый, кто – самый влиятельный, а кто - самый амбициозный. Мы уверены, что этот материал поможет вам разобраться, что к чему.

Долго раздумывая, по какому принципу разместить в нашем почетном списке ведущие игровые издательства, мы пришли к решению, которое многие из вас наверняка назовут достаточно спорным. В этом списке компании стоят в таком порядке, в каком убывают суммы их рыночной капитализации, иными словами, совокупная стоимость всех их акций. Разумеется, в нашем списке присутствуют не один и не два медиа-магната, которые получают доходы из десятков различных источников. И все же подобное распределение, пусть и не отвечающее реальному положению сил на рынке, показалось нам достаточно интересным. Действительно, как еще мы сможем узнать, кто из ведущих издательств богаче всех остальных? Конечно, не стоит придавать стоимости акций столь уж большое значение. В конце концов, она, как правило, ничего не говорит ни об активах компании, ни о ее планах на будущее, ни даже об объемах продаж акций в данный момент. Их курс – всего лишь отражение текущей ситуации на фондовом рынке. Сегодня он подскочит вверх, а завтра упадет далеко вниз. Так что не стоит воспринимать все слишком серьезно.

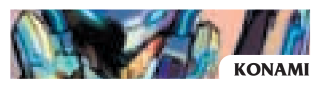






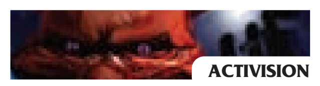


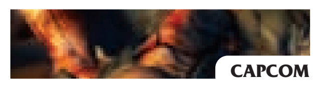


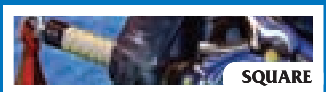


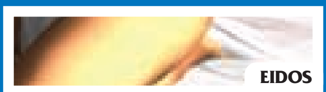












MICROSOFT

Стоимость компании (здесь и далее данные на 10 сентября 2001 года): 309, 8 миллиарда долларов
Поддерживаемые платформы: PC, Xbox
Команды разработчиков: Digital Anvil, Ensemble Studios, Bungie Software, FASA Interactive

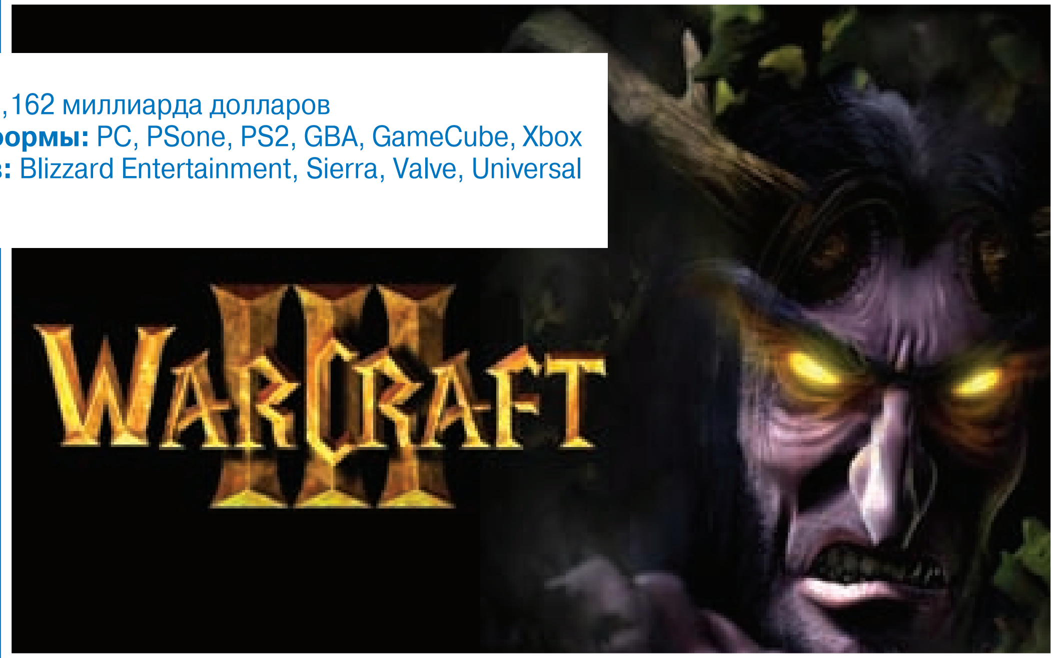


Новичок в игровой индустрии сразу же попал на почетное первое место. Но вовсе не по совокупности заслуг. Microsoft'овский игровой бизнес на сегодняшний день не стоит и миллиарда долларов. Впрочем, с появлением на рынке Xbox эти цифры могут серьезно подрасти. Компания потратит 500 миллионов долларов только на рекламу своей первой консоли, а если добавить к этому значительные вложения в производство самих консолей, разработку игр под них, продвижение своей приставки среди основных сил в индустрии, то получится, что Microsoft в этом году израсходует на игры около 3-4 миллиардов долларов. Что, вообще-то, для компании с такими оборотами сущие пустяки. До появления на свет Xbox игровой бизнес Microsoft строился исключительно на поддержке рынка PC, и возник он тоже не случайно – собственными проектами корпорация пыталась привлечь внимание публики к Windows'95, которую многие игроки долгое время вообще не воспринимали как систему, пригодную для игр.



VIVENDI-UNIVERSAL

Стоимость компании: 51,162 миллиарда долларов
Поддерживаемые платформы: PC, PSone, PS2, GBA, GameCube, Xbox
Команды разработчиков: Blizzard Entertainment, Sierra, Valve, Universal Interactive



Еще одно из «не вполне игровых» издательств – французский медиа-концерн Vivendi-Universal, включающий в себя более знакомую нам компанию Havas Interactive. Французы пришли на американский развлекательный рынок всерьез и надолго - стоит вспомнить о недавней агрессивной экспансии издательства Infogrames, о далеко идущих планах Titus, уже владеющей фактически всей компанией Interplay. Так что продвижение Vivendi и покупка французской компанией киностудии Universal Pictures – это еще один планомерный шаг, правда, очень уж крупный и затрагивающий интересы не только игровой индустрии, но и всего мирового рынка развлечений. Для Vivendi игровой бизнес – это еще одна возможность расширить свое присутствие на мировом рынке развлечений. Помимо включения в состав Havas еще и игрового подразделения киностудии Universal, серьезных перестановок в новом бизнесе Vivendi не намечается. Главной звездой в составке Vivendi, безусловно, является команда Blizzard Entertainment, которая выпускает, правда чрезвычайно редко, платиновые суперхиты. Структура Vivendi больше располагает к выпуску «безымянной» продукции под общим известным всем брандом, например, Sierra. Как и в случае с Microsoft, объемы игрового бизнеса Vivendi ничтожны и не составляют и 5 процентов от общего объема оборотов корпорации.



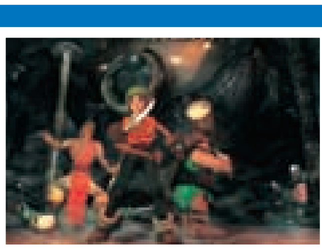


SONY

Стоимость компании: 37,154 миллиарда долларов
Поддерживаемые платформы: PC, PSone, PS2
Команды разработчиков: 989 Studios, Polyphony Digital, Verant Interactive, Naughty Dog, SCE Cambridge, Psygnosis

Sony, строго говоря, тоже не является сугубо игровой компанией, однако ее основное отличие от первых двух участников нашего «хит-парада» заключается в том, что для Sony игровой бизнес уже практически стал основным. За последние два-три года примерно пятьдесят процентов всей прибыли корпорации было получено в результате ее действий на игровом рынке, и это дает нам веские основания полагать, что Sony действительно не шутит и многое поставила на кон ради победы в очередной консольной войне. Все последние годы продажи бытовой электроники неуклонно снижаются, в то время как игровой рынок стабильно прирастает пятью, а иногда и десятью процентами ежегодно. С того самого момента, когда PlayStation стартовала на японском рынке, Sony «увязла» в играх всерьез и надолго. Что помогло компании весьма неплохими темпами расти, параллельно продолжая доминировать на своих традиционных рынках. Что же касается возможностей компании по выпуску собственных игровых проектов, то их все эксперты всегда оценивали как невысокие. Талантливых команд разработчиков у Sony довольно мало, и в основном за всю гигантскую компанию отдувается лишь Polyphony Digital со своим гениальным Gran Turismo. Правда, Sony удалось переманить к себе под крылышко разработчиков мегабестселлера Crash Bandicoot, команду Naughty Dog. На Sony также работает чрезвычайно талантливая студия Verant, создавшая великолепную сетевую RPG Everquest и сейчас занимающаяся Star Wars Galaxies. Не исключено, что Verant занимает центральную место в плане Sony по развертыванию глобальной онлайновой игровой системы этой осенью.







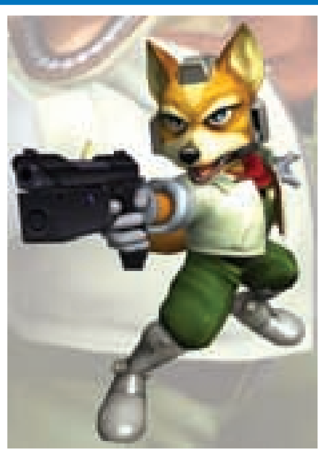
NINTENDO



Стоимость компании: 21,080 миллиарда долларов
Поддерживаемые платформы: GameCube, GBA
Команды разработчиков: EAD, Intelligent Systems, NST, Factor 5, Left Field Productions, Silicon Knights, Mix-Core

Самая крупная из «настоящих» игровых компаний, Nintendo в настоящий момент занимает чуть менее половины мирового рынка игр, что, впрочем, в большей степени определяется абсолютным лидерством платформы GameBoy, нежели выдающимися результатами уже устаревшей консоли Nintendo 64. Nintendo занимается видеоиграми с самого начала восьмидесятых годов – именно тогда компания начала выпускать игровые автоматы у себя на родине. Уже спустя несколько лет значительный успех на аркадном рынке привел Nintendo к пониманию необходимости выпуска своей собственной домашней игровой платформы. 8-битная приставка Famicom появилась на японском рынке в 1983 году, открыв новую страницу в мировой игровой истории. На американском рынке после ужасного обвала 1982 года, когда недальновидная политика компании Atari привела к полной атрофии покупательского спроса на игровые картриджи, многим казалось, что игровая индустрия погребена уже навсегда. Тем не менее, уже тремя годами спустя компании Nintendo удалось вернуть ее к процветанию, выстроив новую систему по собственным меркам и желаниям, жонглируя издательствами и разработчиками, но при этом выпуская на рынок огромное количество качественных игр, которые с большим энтузиазмом разметались с магазинных полок. На протяжении долгих лет Nintendo полностью контролировала игровой рынок на всей планете. И хотя эти времена (наверное, к счастью) уже давно прошли, компания остается одной из крупнейших и солиднейших сил на мировой арене.









ELECTRONIC ARTS

Стоимость компании: 7,218 миллиарда долларов
Поддерживаемые платформы: PC, PSone, PS2, GBA, GameCube, Xbox
Команды разработчиков: Westwood, Maxis, Bullfrog, EA Canada, Harry Potter Studios



Секрет успеха самого крупного в мире независимого игрового издательства кроется прежде всего в чрезвычайно грамотном и удачном выборе главных партнеров. Начав со скромного бизнеса по распространению компьютерных игр на PC и Apple II, Electronic Arts достаточно быстро получила от Nintendo лицензию на производство игр для самой массовой платформы NES, которая и позволила компании быстро набрать обороты. Недовольство откровенно монополистской политикой японского гиганта заставило EA искать новых партнеров уже в самом начале девяностых годов. Новый стратегический альянс был заключен с компанией Sega, которой удалось чрезвычайно успешно запустить в США свою новую платформу Genesis. Именно на 16-битной приставке от Sega выходили в свет все основные хиты от EA. Дальше все стало совсем интересно. Глава EA Trip Hawkins ушел из издательства, для того чтобы создать компанию, которая могла бы выпустить на рынок свою собственную игровую приставку с полной поддержкой библиотеки игр от EA. Быстро отыскав богатых партнеров в лице Matsushita и ее торговой марки Panasonic, компания 3DO разработала одноименную игровую приставку, которая, пожалуй, стала единственным стратегическим провалом в истории Electronic Arts. К счастью, у издательства хватило ума вовремя отказаться от суливших огромные убытки планов по дальнейшей поддержке 3DO, и почти сразу же после выхода в свет PlayStation EA, успевшая до этого в пух и прах рассориться с Sega, нашла в лице Sony лучшего партнера. У Electronic Arts финансовое благополучие последних пяти лет почти полностью построено на PlayStation-бизнесе. Что же касается куда более интересных и оригинальных разработок на PC, то значительная их часть (не все, конечно) оказалась для EA убыточной. Неудивительно, что именно Electronic Arts стала главным американским партнером Sony и по проекту PlayStation2. В разработку игр для новой консоли компания еще в прошлом году вложила несколько десятков миллионов долларов. Сегодня Electronic Arts – одна из самых стабильных игровых компаний в мире, уступающая по этому параметру разве что Nintendo. Грандиозный успех таких проектов как The Sims, Black & White и всей спортивной линейки позволил вывести и PC-сектор издательства на высокие показатели прибыльности, ну а PlayStation2 уже в этом году начнет неплохо окупать вложенные в разработку игр средства.

KONAMI

Стоимость компании: 5,8 миллиарда долларов
Поддерживаемые платформы: PS2, GameCube, Xbox, GBA
Команды разработчиков: KCE Tokyo, KCE Osaka, KCE America

Компания Konami, выросшая за последние несколько лет до самого крупного независимого японского издательства, сама, похоже, плохо пока понимает, откуда ей привалило такое счастье. Не секрет, что своим грандиозным успехом Konami обязана прежде всего танцевальному симулятору Dance Dance Revolution и той массовой истерии по поводу музыкальных игр, которая продолжается в Японии вот уже без малого четыре года. Dance Dance Revolution, BeatMania, Guitar Freaks и другие музыкальные игры Konami десятками тысяч экземпляров поставлялись в японские аркадные залы и на фоне полного равнодушия ко всем остальным аркадам пользовались сногсшибательной популярностью. Ничуть не хуже шли дела у Konami и на фронте домашних приставок. Продажи тех же BeatMania и Dance Dance Revolution с соответствующими недешевыми дополнительными аксессуарами (коврик для танцев стоил около 80 долларов плюс еще около 50 за саму игру) превысили миллионные отметки, а многочисленные сиквелы-расширения с новыми песнями расходились сотнями тысяч. В глазах западной общественности Konami резко поднялась после анонса на E3'97 и выхода в 1998 году шедевра Hideo Kojima под названием Metal Gear Solid. Последующие релизы на PSone, в числе которых особо выделялся ужастик Silent Hill, еще больше укрепили мнение общественности о том, что марка Konami – это уже далеко не только Contra. Третим же компонентом успеха стало чрезвычайно удачное приобретение издательством лицензии на производство игр по мультсериалу, сумевшему в результате сбить с первых строчек хит-парадов даже великий и ужасный Pokemon. Игры серии Yu-Gi-Oh Duel Monsters на GameBoy Color и Game Boy Advance, являясь по сути своеобразными клонами Pokemon с некоторым закосом в Magic: The Gathering, пользовались и продолжают пользоваться на японском рынке огромным спросом, а с выходом этой осенью оригинального мультсериала в Америке монстриное безумие имеет все шансы переселиться и за океан.



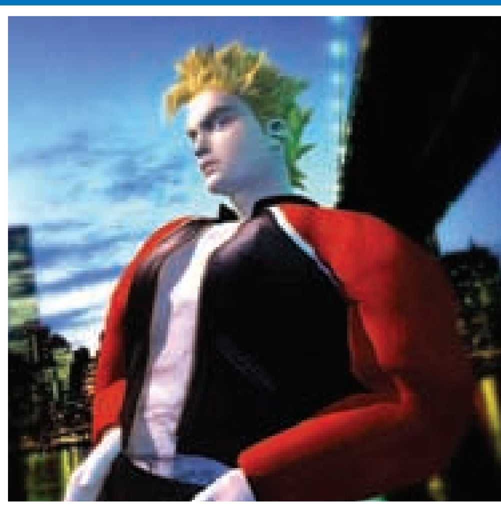


SEGA



Стоимость компании: 2,606 миллиарда долларов
Поддерживаемые платформы: PS2, GameCube, Xbox, GBA, Dreamcast
Команды разработчиков: Sega Rosso, Smilebit, Sega-AM2, Amusement Vision, Sonic Team, United Game Artists, Hitmaker, Wow Entertainment, Overworks, Wavemaster, Visual Concepts, Aruze.

Так уж случается на игровом рынке, что за почетное третье место в лидерской гонке компания, как правило, вместо медалей и наград получает одни лишь убытки. Ну и, конечно же, праведное возмущение фанатов, направленное в адрес двух более удачливых конкурентов, задушивших на корню все самое талантливое, самое замечательное... Историю Sega, конечно же, нельзя назвать чрезмерно веселой и оптимистической. Но это совсем не трагедия. Компания была образована 52 года тому назад, и основы ее бизнеса были связаны с игровыми автоматами еще до того, как они обзавелись электронной начинкой. Уже с конца семидесятых Sega – активный участник рынка интерактивных развлечений в Японии. Через некоторое время после запуска суперпопулярного NES от Nintendo, Sega также выпустила собственную 8-битную игровую систему Master System, сумевшую захватить примерно 5 процентов рынка в Японии и Америке и около 15 – в Европе. Но все-таки до начала девяностых годов основой глобального бизнеса Sega были игровые автоматы. Приставками компания занималась из соображений престижа и любви к искусству. Все изменилось, когда был выпущен 16-битный Genesis с мегапопулярным Sonic'ом. Именно тогда доходы от продажи игр практически сравнялись с теми деньгами, которые Sega получала от своей доли на аркадном рынке. Получив возможность продавать собственные игровые творения миллионными тиражами, Sega тем не менее так и не сменила свой курс, продолжив направлять приоритетные силы лучших разработчиков на игровые автоматы. Пытаясь въехать на белом коне в эру мультимедиа, компания допустила ряд непростительных ошибок, поначалу сделав ставку не на новую консоль, а на расширения для устаревшего Genesis. И Sega CD и 32X полностью провалились, подорвав финансовые устои компании. За этим последовала еще одна неудача с Saturn, который никак не мог противостоять финансовой и маркетинговой мощи Sony и ее PlayStation. Сегодня Sega, вероятно, находится на начальном этапе восстановления своего былого могущества, но только построенного уже на совершенно других принципах. На компанию все еще работает добрый десяток невероятно талантливых команд разработчиков, она все еще располагает библиотекой самых популярных игр и персонажей былых лет. А главное, у нее все еще достаточно энергии, чтобы бороться и побеждать.



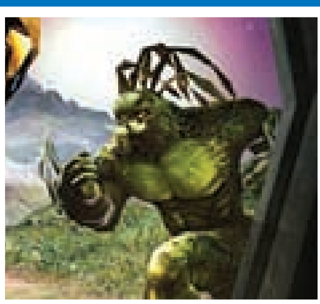


INFOGRAMES

Стоимость компании: 0,368 миллиарда долларов (официально), около 2 миллиардов долларов (реально)
Поддерживаемые платформы: PC, PSone, PS2, GameCube, GBA, Xbox
Команды разработчиков: Oddworld Inhabitants, Hasbro, Microprose, Epic Games, Gremlin, Darkworks



Французский издательский гигант Infogrames является совершенно исключительным примером того, как частная компания, почти не привлекающая капиталов со стороны, может пробиться к вершинам игрового бизнеса. Единоличный владелец и правитель Infogrames, Bruno Bonell контролирует абсолютно все – от расписания выхода игр, которые компания выпускает в диких количествах (до 60-70 штук в квартал), до того, какого сорта кофе будут пить сотрудники в его офисах. В своем бизнесе Infogrames полагается прежде всего на девелоперский потенциал тех команд, которые издательству удалось купить – независимые разработчики с этой компанией практически не сотрудничают, и случаи такого партнерства чрезвычайно редки. Частенько оно заканчивалось тем, что Infogrames покупала очередную талантливую команду и присоединяла ее к одному из своих подразделений. Самым крупным приобретением в истории Infogrames стала покупка издательства GT Interactive в 1999 году, когда за право проникнуть на американский игровой рынок французы раскошелились более чем на 300 миллионов долларов. Вторым по значимости захватом стала компания Hasbro, которая обошлась Infogrames в сумму чуть больше 100 миллионов. Несмотря на огромное количество продукции, игры Infogrames не так уж и часто появляются в хит-парадах, ведь большинство из них не может похвастаться своим высоким качеством. К тому же Infogrames крайне увлекается всевозможным переизданием древних игрушек и продажей их по несколько долларов за штуку. Так, например, национальным хитом в Штатах стал четырехдолларовый Frogger, а в Англии «на ура» расходятся сборники классических хитов компании Atari, которая в свое время была куплена Hasbro всего за 5 миллионов – все, что осталось от былого могущества лидера рынка видеоигр.



ACTIVISION

Стоимость компании: 1,084 миллиарда долларов
Поддерживаемые платформы: PC, PSone, PS2, GameCube, GBA, Xbox
Команды разработчиков: Neversoft, id Software, Treyarch, Vicarious Visions, Raven Software



Activision на сегодняшний день - самое динамично развивающееся издательство в мире. Благодаря блестящему подбору настоящих хитов и сногсшибательному успеху сериала Tony Hawk, Activision за последний год выросла в семь раз, вплотную приблизившись по объемам оборотов к лидерам игровой индустрии. Судьба одного из старейших и самых почитаемых игровых издательств складывалась непросто. Периоды бурного роста и громогласных побед сменялись у Activision долгими годами стагнации и бесконечных убытков. Таких кризисов компания перенесла как минимум три. Первые два случились еще на заре эпохи компьютерных игр, когда Activision в основном занималась выпуском текстовых игр и умудрилась прозевать наступление графической эры. Затем компании удалось наверстать упущенное, заслужив всеобщее почтение великолепным симулятором MechWarrior. Но за блистательным успехом последовала целая череда унылых, скучных проектов. Activision оказалась задвинутой в тень более крупными компаниями и влачила жалкое существование до середины девяностых годов. Тогда компания буквально взорвалась целой чередой ярких проектов: MechWarrior 2, Spycraft, Zork: Grand Inquisitor, Mercenaries. Ей удалось привлечь немалые инвестиции и фактически начать жизнь заново. Однако веселье продолжалось недолго - продажи PC-игр компании стали катастрофически падать. Даже гигантские прибыли от продажи продукции id Software, сотрудничающей с Activision исключительно из-за огромного процента royalries, которые издательство выплачивает авторам (он достигает 40% от общей суммы продаж, причем за весь маркетинг и рекламу Activision платит из собственного кармана), не могли спасти положение. Activision решила перенацелиться на рынок игровых консолей и уже спустя два года сумела представить первые плоды этой работы. Почти гениальный Apocalypse заставил всех обратить внимание на талант студии Neversoft, которая позже поразила всех своим Tony Hawk. А удачно используемые лицензии компании Marvel Comics позволили Activision выпустить чрезвычайно популярные и качественные игры по Spiderman и X-Men. Вот так легко и просто компания Activision вернулась в главный эшелон мировых издательств. Надеемся, что на этот раз ее дальнейшему росту и развитию уже ничто не помешает.



CAPCOM

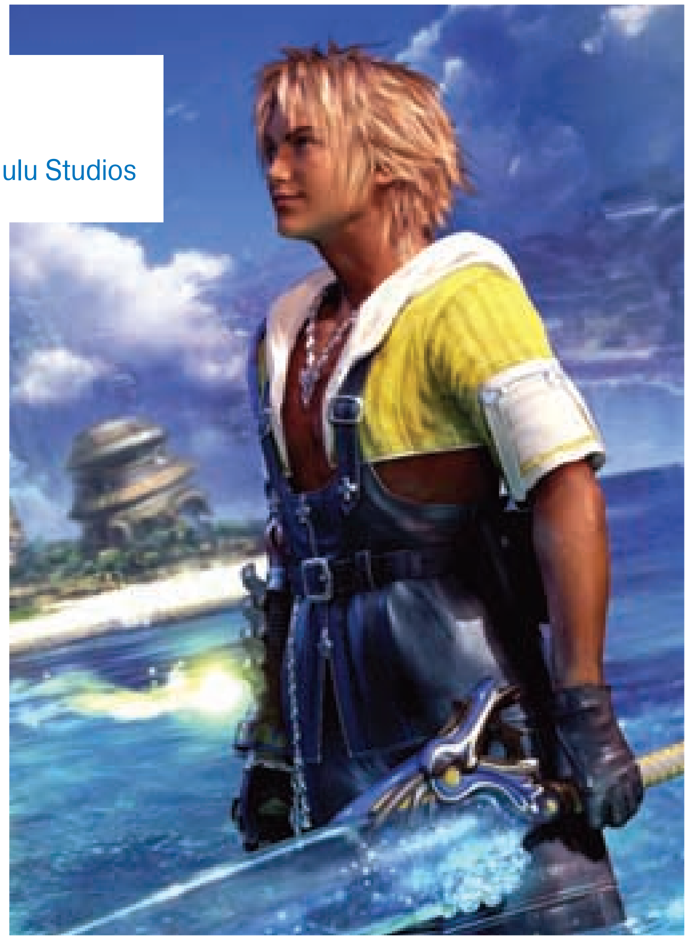
Стоимость компании: около 1 миллиарда долларов
Поддерживаемые платформы: PS2, GameCube, Xbox, GBA
Команды разработчиков: Flagship



Издательство Capcom – это вечный крепкий середняк японского игрового мира. Компания, которая опирается в своем бизнесе на сериалы популярных марок, не стесняясь самокопирования и бесконечных повторов, но и не забывая при этом о качестве выпускаемой продукции. Никому не придет в голову обвинить Capcom в том, что ее игры скучны и неинтересны. Да, все они похожи друг на друга, иногда как близнецы-братья. Но это ведь и замечательно - игрокам не приходится каждый раз привыкать к традиционно весьма замысловатому управлению. Два главных сериала Capcom - Street Fighter и Resident Evil, конечно же, известны абсолютно всем. Однако компания создала и такие выдающиеся проекты как Megaman, Dark Stalkers, Power Stone, Breath of Fire... Все они, правда, уже покрылись небольшим слоем пыли и едва ли в ближайшее время будут вытащены обратно в самое пекло игрового рынка. А вот свежие начинания Capcom – оригинальные перепевки идеи Resident Evil, Onimusha: Warlords и Devil May Cry (финальный обзор читайте в следующем номере), обладают весьма достойным потенциалом. По крайней мере, сиквел Onimusha уже практически готов и выйдет в Японии в начале следующего года. Что же касается продолжения линейки Street Fighter, то по нашему мнению, сериал все-таки зашел в тупик и выбраться из него ему, скорее всего, не удастся. А вот у Resident Evil шансы появиться на консолях нового поколения все еще сохраняются. Несмотря на то, что Resident Evil 0, анонсированный на GameCube, так пока и не показался широкой публике, эксперты уверяют, что волноваться за судьбу проекта не стоит. А Resident Evil 4, разработка которого была прервана ради работы над Devil May Cry, похоже, появится на PS2 лишь через год-полтора.



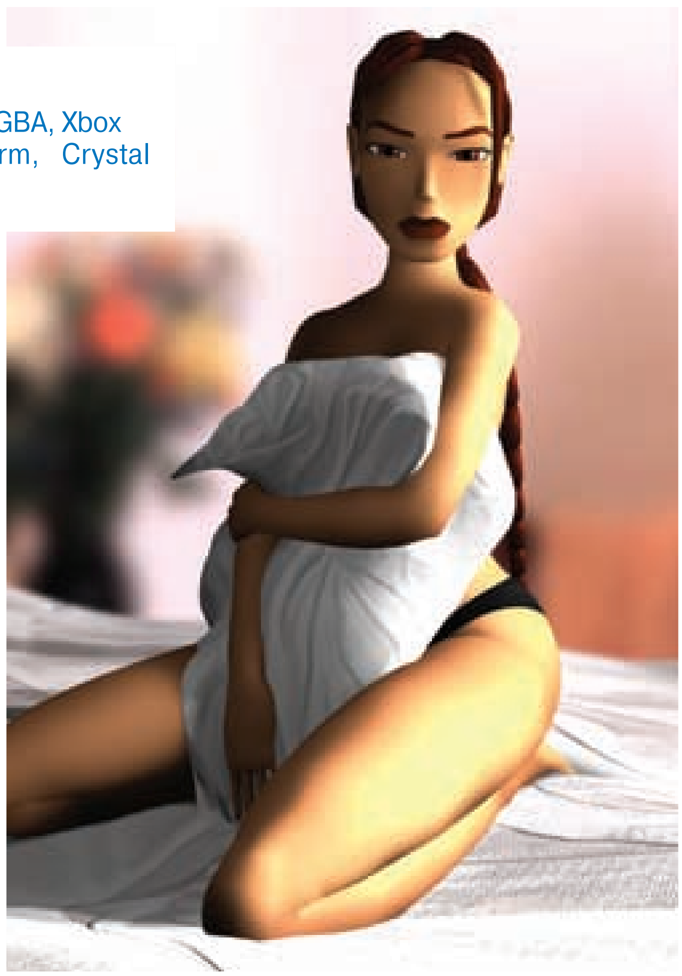
SQUARE



Стоимость компании: около 1 миллиарда долларов
Поддерживаемые платформы: PC, PS2
Команды разработчиков: Square Tokyo, Square Honolulu Studios

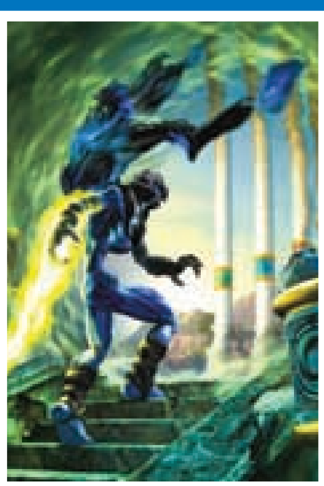
Square – театр одного актера. А точнее, своеобразного творческого тандема. Hironobu Sakaguchi и его Final Fantasy. Final Fantasy и ее Hironobu Sakaguchi. Что бы еще не пыталась создать компания, на какие только ухищрения не шла ради того, чтобы расширить свое влияние за пределами популярности Final Fantasy – все тщетно. Ни один из ее проектов даже близко не подобрался по популярности к бессмертному сериалу. Причем поначалу шансы на создание еще одного сериала-лидера у Square были очень неплохие. Отлично продавались игры серии Legend of Mana, Chrono Trigger, а в эпоху PlayStation хороший старт взяла Parasite Eve. Однако Square в результате попросту не хватило усидчивости, да к тому же к концу девяностых годов средний бюджет очередной Final Fantasy раз в пять-семь превышал ту сумму, что компания осмеливалась тратить на любой другой проект. Отсюда и не слишком впечатляющие результаты. Огромным шагом в развитии сериала стало использование в играх Final Fantasy многочисленных сюжетных видеороликов, созданных на мощных рабочих станциях и каждый раз поражающих своей детализацией, красочностью и постановочным размахом. Неудивительно, что Square в результате обратила свой взор на киноиндустрию, в которой уже долгое время рынком компьютерной анимации заправляют студии Pixar и DPI, не слишком уж сильно продвинувшиеся по технологической части со времен первой Toy Story. Square сделала не просто очередной компьютерный мультик, а первый в истории полнометражный цифровой фильм с виртуальными актерами, фантастическими спецэффектами и нереальным монтажом и операторской работой. И пусть события мирового масштаба из Final Fantasy: Spirits Within не вышло, это вовсе не вина Square. Зато выяснилось, что компания, выпускающая самую массовую ролевую игру, иногда способна замахиваться на что-то большее и куда более серьезное.

EIDOS



Стоимость компании: 0,299 миллиарда долларов
Поддерживаемые платформы: PC, PS2, GameCube, GBA, Xbox
Команды разработчиков: Core Design, Ion Storm, Crystal Dynamics, Pyro Studios

Многострадальное английское издательство Eidos и небольшая компания Codemasters – вот и все, что осталось от некогда процветавшей английской игровой индустрии. Причем сама-то индустрия никуда не делась – растет и набирает обороты с каждым годом. Но вот англичан в ней уже практически не осталось. Часть английских издательств скуплена французами, часть – американцами. Ряд ведущих студий работает на японские компании. Лишь одна Eidos и уж совсем маленькая Codemasters пока остаются на плаву. Но и им сегодня чрезвычайно тяжело. За последние два года стоимость Eidos упала в десять раз, а сама компания исправно рапортует об убытках и о реализации новых планов по своему спасению. А игровой ряд у издательства по-прежнему силен – Commandos 2, Herdy Gerdy, Project Eden, Soul Reaver 2, готовится очередное пришествие Tom Raider. Все эти проекты наверняка будут проданы огромными тиражами, а значит, у компании появится шанс вновь встать на ноги. Между делом сойдет и Who Wants to be a Millionaire, игра, сделанная по мотивам популярного телевизионного шоу и проданная в одной только Англии миллионным тиражом. Впрочем, как и в случае с Activision и id Software, условия сделки, предоставившей Eidos права на издания игры, не позволяют компании сколько-нибудь серьезно на ней заработать.



100 ВАЖНЕЙШИХ СОБЫТИЙ В ИСТОРИИ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

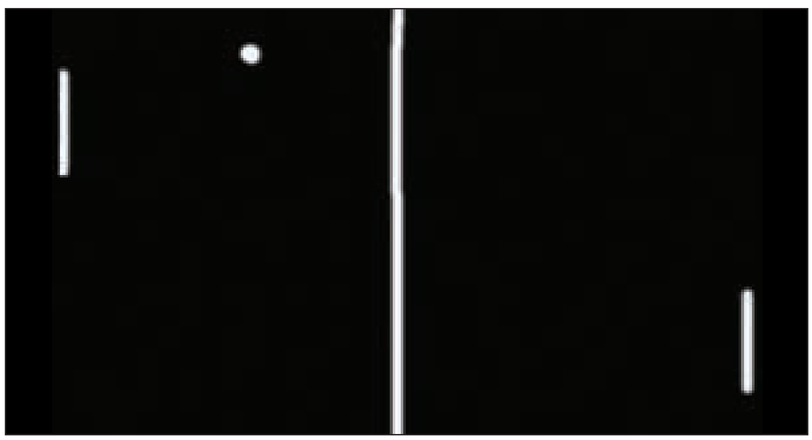
Когда мы праздновали юбилей в прошлый раз — а это было совсем недавно, в январе 2001 года — журналу исполнилось 5 лет, и мы представили на ваш суд хит-парад из ста самых значительных игровых проектов всех времен и народов. Та публикация вызвала массу комментариев, в течение нескольких месяцев приходили письма от согласных и несогласных с нашей подборкой. Сегодня, во время празднования еще более значительного юбилея, мы решили пойти еще дальше и предложить вашему вниманию подборку из ста самых значительных, на наш взгляд, событий за всю историю игровой индустрии. Поскольку в данном случае приоритетность тех или иных происшествий получается еще более спорной, мы располагаем сотню в хронологическом порядке. Все вместе эти события составляют что-то вроде краткой истории игровой индустрии. В обработке журнала «Страна Игр», разумеется...

1968 год. Space War

Именно эту дату называют днем рождения компьютерных игр. Тогда студенты одного из университетов США забавы ради придумали программу-симулятор космической войны. Разумеется, ни графики, ни сколь бы то ни было интуитивного управления в Space War не было — свои ходы приходилось загружать в машину при помощи перфокарт и таким же способом расшифровывать происходящее. И кто бы мог подумать, что эта невинная забава перерастет в индустрию, ворочающую миллиардами долларов?

1972 год. Pong

Когда ветеран игровой индустрии и основатель компании Atari Nolan Bushnell вспоминает о прошлом, из скучного старого бизнесмена он вдруг превращается настоящего энтузиаста видеоигр. Ведь именно он в 1972 году создал, похоже, первый в истории игровой автомат. Простейшая игра, напоминающая теннис: две палочки-ракетки перекидывали через линию-сетку виртуальный шарик, выполненный в виде жирной точки. Все гениальное, как известно, просто. Вот и Bushnell'овский Pong был продан многотысячным тиражом и стал первым игровым суперхитом.



Первые превью Unreal и Final Fantasy VII, обзор Z, созданный совместными усилиями Дениса Давыдова и Юрия Поморцева, сравнительный анализ файтингов на Sony PlayStation и Sega Saturn... В шестом номере впервые появилась «Обратная Связь», которая тогда так еще не называлась. К выходу шестого номера было приурочено и открытие сайта (game)land Online, который стал неотъемлемой частью жизни журнала... К этому времени уже успел сформироваться круг поклонников «Страны Игр». Самые активные читатели стали нашими постоянными критиками, советниками и интересными собеседниками на форумах сайта. «Страна Игр» словно пережила второе рождение.



Настоящим событием зарождающейся российской игровой индустрии стал выход «Русской Рулетки» от компании «Бука». Естественно, «Страна Игр» не могла не отреагировать на это событие, и игра удостоилась чести попасть на обложку журнала. Что касается содержания седьмого номера, то сложно было бы не обратить внимание на "Краткую энциклопедию терминов от «Страны Игр»". Сейчас, конечно, она смотрится несколько наивно, но тогда создание подобного материала было жизненно необходимо. Вы даже представить себе не можете, сколько приходило писем с вопросами: «Зачем нужна «бета-версия»?» или «Что такое анти-алайзинг?».



1979. Atari 2600

Компания Atari выпустила свою первую и самую успешную игровую приставку осенью 1979 года по цене всего $199. 4 цвета, минимальные возможности по анимации спрайтов и стандартные фоновые бэкграунды — с этим наборчиком можно было сделать немногое. И все-таки консоль стала суперуспешной, и все игровые компании были счастливы ее поддерживать. На американский рынок пришли Taito, Sega, Namco, объемы продаж быстро перевалили за миллиард долларов, а еще через год — легко превысили за два. Система Atari 2600 появилась примерно в 4-5 миллионах американских домов. У нее также появилась масса конкурентов – от простенькой ColecoVision до более сложных аппаратов.



1979. Asteroids

Основав компанию Atari, Bushnell поначалу занимался продажей бесконечного Pong'а и его вариаций. Новых же игр его компания практически не производила. Однако было очевидно, что все проблемы тогдашней индустрии заключаются вовсе не в отсутствии идей, а в отсутствии хотя бы мало-мальски приличного оборудования. И вот, революция. Первая графическая игра в истории, Asteroids. Задача – провести кораблик через астероидное поле, попутно уничтожая эти самые астероиды (они очень эффектно разваливались на куски) и собирая бонусы. Именно Asteroids подтолкнул игровую индустрию к активным действиям – уже несколько месяцев спустя после выхода игры аркадные залы буквально захлестнула волна новых релизов.

1983. Крах американской индустрии

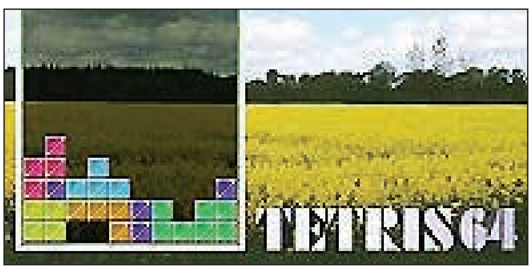
Сказка закончилась так же быстро и стихийно, как и началась. Atari была куплена медиагигантом Time Warner, бездарное руководство которого дало ход разработке самых ужасных и отвратительных игр, какие только можно было придумать. Причем игры эти зачастую подавались под привлекательными торговыми марками. В частности, под видом порта суперпопулярной аркадной игры Pacman продавалось совершенно ужасное, тормозящее и безумно сложное творение, созданное двумя программистами за полторы недели. Еще показательнее история с игрой по суперпопулярному тогда фильму Стивена Спилберга E.T.. Atari, предвидя огромный спрос, изготовила 6 миллионов копий E.T. The Game, игры, которую очень многие очевидцы признали худшим игровым произведением всех времен и народов. Самое парадоксальное – на американском рынке к 1983 году еще не было продано шести миллионов приставок! Под наплывом некачественной продукции продавцы стали резко снижать цены. Однако выяснилось, что методика таких распродаж не действует – люди устали от абсолютно одинаковых игр и не желали покупать их ни по пятьдесят долларов, ни по десять, ни даже по одному. Три с лишним миллиона картриджей E.T., в частности, нашли пристанище в горячих песках пустыни Нью-Мексико.

1983. Японская премьера Nintendo Famicom

К 1983 году компания Nintendo уже достаточно укрепилась на японском игровом рынке, чтобы подумать уже о проникновении на новые бизнес-пространства. Вполне логичным, но от этого ничуть не менее революционным шагом стал выпуск своей собственной игровой консоли, которая получила название Famicom и появилась на прилавках магазинов осенью 1983 года вместе с новой игрой Super Mario Bros., первым в мире классическим платформером. На протяжении почти десяти следующих лет Famicom была безоговорочным лидером игрового рынка, а Nintendo, благодаря своей дальновидной политике, смогла вырасти из небольшой компании в корпорацию мировых масштабов.

1986. Tetris

В 1986 году простой российский (тогда еще советский) инженер Алексей Пажитнов создал игру, которой суждено было стать одним из величайших достижений игровой индустрии и одним лишь своим присутствием поднять целую новую игровую платформу.



После безумного шквала корпоративной борьбы права на игру оказались в руках у Nintendo, которой удалось выпустить Tetris на GameBoy. Идеальный союз — игра и платформа были просто созданы друг для друга. Самому Пажитнову так и не удалось повторить свой успех, что, впрочем, вовсе не умаляет его заслуг перед индустрией. Алексей вот уже десять лет работает в Microsoft, и возможно, скоро мы увидим его новые работы уже на Xbox.

В одной из статей этого номера была собрана буквально вся информация о консоли от корпорации Matsushita — M2. Поскольку консоль эта так и не появилась на свет (и не появится), статья «В ожидании M2» возможно заинтересует определенную часть читателей и в наше время. Как показывают события последних лет, часть предсказаний автора любопытного материала «Electronic Arts: вчера, сегодня, завтра» сбылась; а из интервью с Роз-Мари Дэвид, представительницей компании Ubi Soft, видно, что амбиции компании не сильно изменились за прошедшие 5 лет.



Не могу не обратить внимание читателей на шестиполосную статью Бориса Романова, которая, так же как статья в четвертом номере «Страны Игр», называлась «Борьба Гигантов» и посвящалась конкуренции на рынке приставок компаний Sony, Sega и Nintendo. К слову сказать, подобные аналитические материалы для того времени были уникальны, причем не только в России. А в России они оставались бы уникальными до сих пор, если бы не один известный журнал, встретивший свой юбилей… Если вам попадется в руки этот номер, обязательно перечитайте обзор GAG (Сергей Лянге) и статью «Интернет играющий», которая представляет чисто историческую ценность.



1985. Выход NES в Америке

годов Nintendo зарекомендовала себя в качестве одной из ведущих сил на американском аркадном рынке и логотип компании стал уже вполне узнаваемой торговой маркой. Тем не в разговоре с гипотетическим партнером о возможности выпуска в Штатах новой игровой консоли приводило потенциального клиента в состояние полного шока. Память о крахе Atari была слишком свежа, и никто в индустрии не верил в то, что домашняя игровая приставка сможет когда-либо добиться успеха на рынке. Nintendo решила действовать самостоятельно. После пробного старта в самом сложном по мнению всех экспертов городе Нью-Йорке и еще одного эксперимента в Сан-Франциско, Nintendo убедилась в том, что спрос на консоли, хотя и настроженный, все-таки имеется. И не прогадала. На рождество 1985 года консоль стартовала по всей стране, умудрившись практически мгновенно завоевать массовую популярность. За год был продан миллион приставок, а уже спустя три года, в 1988 году, Super Mario Bros. 3 побил все рекорды развлекательной индустрии, собрав более 500 миллионов долларов.

1989. Street Fighter 2

Компания Capcom не так уж и часто попадала в точку со своими проектами. Однако вторая серия не слишком-то удавшегося Street Fighter произвела на рынке настоящую революцию. Не то чтобы раньше не было файтингов — просто играть в них было не слишком-то интересно. Street Fighter 2 познакомил игроков с тем, как должны выглядеть виртуальные драки. Мощное технологическое начало, великолепная анимация, подробнейшая система комб и ударов, реально отличающиеся друг от друга персонажи — все это было впервые. Через несколько лет жестокий и экстравагантный Mortal Kombat несколько притушит яркую славу Street Fighter, но все равно для большинства «продвинутых» игроков именно SF остался «идеальным» 2D-файтингом.



1990. Sega Genesis атакует планету



Сколь бы прекрасен не был Famicom в качестве игровой системы, время не стояло на месте, и к началу девяностых стало уже совершенно очевидно, что система не в состоянии состязаться по качеству графики с более современными компьютерами и игровыми автоматами. Это был идеальный момент для атаки. Компания Sega чрезвычайно быстро разработала новую игровую систему, в основе которой был чип R6800, точно такой же, как и в сердце самого популярного компьютера Apple II, и выпустила ее на рынок вместе с революционным скоростным платформером Sonic the Hedgehog. Активная поддержка со стороны независимых издательств и в особенности Electronic Arts, всегда недолюбливавшей Nintendo, помогли Sega'вской платформе не только добиться внушительных продаж до выхода SuperNES в 1991 году, но и вполне успешно противостоять новой Nintendo'в-ской приставке, доля которой на рынке, конечно, в результате все равно оказалась выше.

1990. Wing Commander

в 1990 году игру, которую мы склонны считать первым настоящим блокбастером на платформе PC. Богато оформленная, поддерживающая лишь самые мощные компьютеры и прилично тормозящая на 286-ых машинах, не говоря уже о популярных в то время XT'шках, с простенькими, но все же роликами, отличным сюжетом, богатой структурой миссий. В общем, такой великолепной и в то же время насквозь коммерческой игры на PC еще не выходило.

1991. Civilization

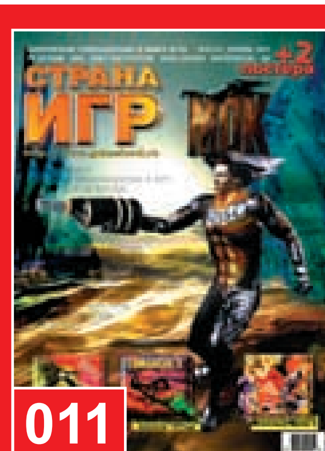
Потрясающая игра Сида Мейера изменила стратегический жанр, изменила образ мыслей, заставила скромных геймеров задумываться о всемирной экспансии и превратила обычных мирных жителей в безжалостных диктаторов. Впрочем, Civilization учила не только тактике ведения боевых действий. В этой игре были смоделированы, причем весьма и весьма точно, все основные процессы, формирующие общество с древнейших времен и до наших дней. Конечно же, это всего лишь игра, но игра, которая лучше любого учебника могла объяснить как и почему крутится колесо истории.



В этот номер была помещена без пяти минут эпохальная статья под характерным названием «Русская Волна». Она открыла целую серию публикаций, посвященных перспективным отечественным разработкам, многие из которых, как ни странно, не дожили до настоящих времен. Вряд ли читатели пропустили первую часть “бредового” рассказа разработчиков игры GAG о том, как они, собственно, эту игру разрабатывают. Актуальность аналитической статьи «Eidos – денежный мешок» со вкусом», может быть, к настоящему моменту несколько уменьшилась, но тогда этот материал представлял большой интерес для всех…



«День 46-й. Совещались. Решили, что на Мосфильме строить павильон будет слишком холодно…». Продолжение хулиганского рассказа разработчиков GAG пользовалось среди читателей огромным успехом. Поклонникам видеоигр наверняка пришелся по вкусу целый цикл статей Бориса Романова, посвященных примочкам для Sony PlayStation, Sega Saturn и Nintendo 64, а пользователи PC не пропустили статью Сергея Долинского и Дмитрия Платонова, посвященную апгрейду компьютера и называвшуюся длинно но точно: «Как нам обустроить компьютер или оптимальный выбор вооружения».













1991. Super NES

Конечно, не появись на рынке конкурент, Nintendo с удовольствием выжимала бы последние соки из NES на протяжении еще пары лет. Но ситуация сложилась так, что промедление было смерти подобно. К счастью, дизайн следующей консоли был уже давно завершен, а в запасе, естественно, нашлась новая революционная игра от Miyamoto. SuperNES стартовал в конце 1991 года с феноменальным Super Mario World и почти трехмерной гонкой F-Zero. Этого оказалось практически достаточно для того, чтобы склонить чашу весов в сторону 16-битной суперконсоли от Nintendo в Америке, и более чем достаточно, чтобы полностью похоронить шансы на успех Sega в Японии.

1992. Рождение PlayStation

В начале 1992 года компания Nintendo, крайне заинтересованная в нарастающей мощи мультимедиа-технологий, обратила внимание на только что появившиеся носители CD-ROM и заключила договор с корпорацией Sony о совместной разработке дополнительного устройства для Super Nintendo, способного считывать информацию с компакт-дисков. Это дополнительное устройство, получившее название PlayStation, должно было появиться на рынке в 1993 году, а игры на него создавались бы Nintendo и ее партнерами и издавались самой Sony. Впрочем, несмотря на то, что работы над проектом велись уже в полную силу, президент Nintendo опасался, что сделка с Sony помешает Nintendo проводить свою собственную политику на игровом рынке. Он разорвал соглашение с Sony и договорился о новом альянсе с Philips. Sony же, недолго думая, решила переориентировать проект для своих нужд и уже два года спустя выпустила в свет свою собственную игровую приставку.



1992. Родоначальница RTS

Строго говоря, официально первой в истории real-time стратегией является вовсе не Dune 2, а Sega'вская Herzog Zwei с Genesis. Но это только уж очень "строго говоря". Конечно же, все лавры первооткрывателя достались гениальному произведению Westwood совсем не случайно и уж точно вполне заслуженно. Впервые совместив тактическую медлительность и аркадную скорость, Westwood получила совершенно взрывоопасный коктейль, подобного которому индустрия еще не видела. Dune II: The Building of a Dynasty стала настоящим символом эпохи.



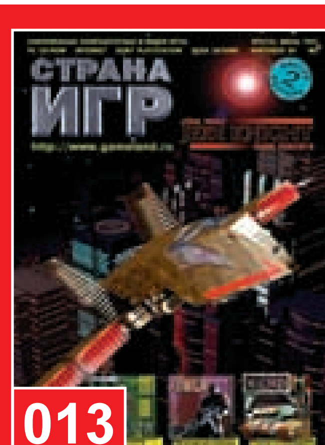
Ноябрь 1992. Virtua Racing

Первая по-настоящему прорывная игра суперзнаменитого сегодня Yu Suzuki – это, конечно же, Virtua Racing, самая-самая первая по-настоящему трехмерная полигонная гонка. Причем не просто какая-то там аркада, а почти настоящий симулятор гонок серии CART. Совершенно сногсшибательная по тем временам графика (затененные и раскрашенные полигоны без текстур) Model 1, великолепная физическая модель, практически идеальное управление — эта игра задала стандарты развития жанра на много лет вперед. Дальше совершенствовалась уже только графика.

Совершенно уникальным, хотя и несколько специфичным материалом можно считать интервью с ведущими отечественными коммерсантами, занимающимися торговлей лицензионными играми. Основной вывод, пожалуй, в названии: «Игровой рынок: скорее жив…». Поклонникам нестандартного творчества наверняка пришлась по душе статья, посвященная «Вангерам». Написал ее Сергея Лянге, который, кстати, в компании (game)land сейчас занимает пост издателя. Примечательно и то, что именно в этом номере появилась первая статья Сергея Амирджанова (обзор Little Big Adventure 2). Если кто не в курсе, этот человек впоследствии стал главным редактором журнала.

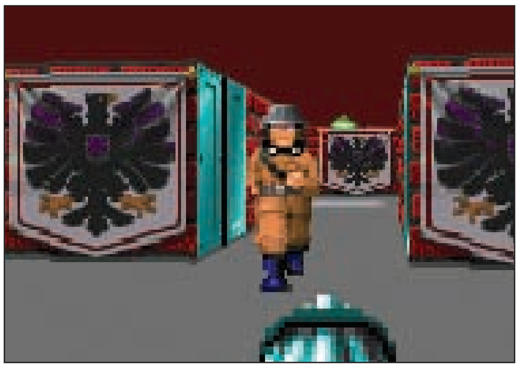


Характерно то, что серьезную работу над некоторой частью этого номера проделали… российские разработчики. Сергей Климов (Snowball) интервьюировал представителя Activision Кристофера Хьюиша (Christopher Hewish), а Сергей Орловский (Nival) поделился с нами впечатлениями от посещения Computer Game Developers Conference. Читателям, помнящим человека по имени Майк Федоров aka ЗАВХОЗ, небезынтересно будет узнать о наличии в номере его собственной статьи под названием «Quake в России». Ну, а поклонники видеоигр вряд ли пропустили обстоятельный шестиполосный репортаж Бориса Романова о TGS'97…



Декабрь 1992. Приход Wolfenstein 3D

На новогодние праздники геймеры всей планеты получили весьма и весьма специальный подарочек. Команда id Software, известная своими веселыми стрелялками сериала Commander Keen, выпустила в свет очередную игру, открывшую своим появлением абсолютно новый жанр 3D Action. Скитаясь по мрачным подземельям немецкого готического замка (почему-то раскрашенного в ярких голубоватых тонах), главный герой должен был отстреливать орды фашистов, искать ключи от дверей и бесконечно переходить с уровня на уровень в надежде найти выход. С этого самого момента id Software становится знаменитой, а ее лидер Джон Кармак превращается в настоящую звезду.



1993. В гостях у сказки. 7th Guest

Вторым великим проектом на заре мультимедиа стала экстравагантная игра студии Trilobyte и издательства Virgin под названием The 7th Guest. Семеро гостей приглашены в гости в страшный особняк удачливого сумасшедшего кукольника-убийцы.



Шестеро уже, скорее всего, нашли свою смерть. Вы – седьмой. Лишь решив массу хитроумных головоломок, приготовленных безумцем, вы получите шанс на спасение. Еще одна чрезвычайно атмосферная и, даже учитывая примитивизм технологий тех дней, до сих пор кажущаяся великолепной игра. Отличная музыка. Завораживающие ролики. И отличная подборка головоломок, не слишком сложных, но зато доставляющих массу удовольствия.

1993. Myst

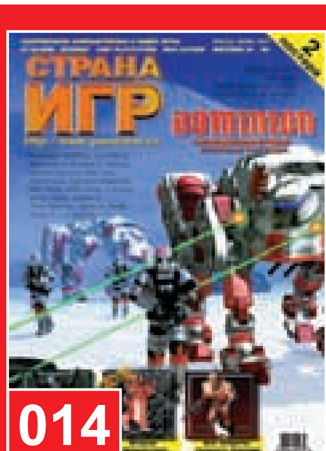
А тем временем мультимедийная революция на PC развернулась в полную силу. На смену никому не нужным CD-энциклопедиям и словарям пришли настоящие хозяева будущего рынка – игры. И первым знаменательным проектом, вышедшим на новом носителе, стал великий и ужасный Myst. Мультимедийные функции игры заключались в паре минут мааалеьких видеороликов, полноценном саундтреке с разнообразными шумами и тысяче красивейших отрендеренных картинок, служивших игровым миром и связанных авторами игры в целую навигационную систему. Прелесть Myst была вовсе не в этих технических новшествах. Просто это была игра с настоящей атмосферой. Которую ее последователи безнадежно растеряли.

1993. Nintendo дружит с Philips

Как мы уже сообщали ранее, не удовлетворившись предоставленными Sony условиями по сотрудничеству над мультимедийной приставкой, Nintendo решила обратиться к менее жадным и капельку более недалеким партнерам из Европы. Голландский концерн Philips выразил желание помочь Nintendo в создании приставки, при этом не требуя эксклюзивных прав на издание игр. Однако и здесь на пути проекта встали серьезные трудности. Philips настаивала на создании отдельной игровой приставки, не подключающейся к SNES, а Nintendo полагала, что время ее только что выпущенной консоли еще не прошло. В результате не продлившееся и полугода сотрудничество было прекращено, а Philips, равно как и Sony, решила ворваться на рынок видеоигр самостоятельно. Разработав собственную систему CD-i и выпустив ее в начале 1994 года, компания быстро потеряла интерес к своему детищу и бросила его на произвол судьбы.



Этот номер должен был запомниться читателям невероятным количеством аналитических материалов. «Infogrames готовится к наступлению на российский рынок» (Борис Романов), «Intel приглашает» (он же), «Пиратские компакты и законодательство» (Олег Яшин), интервью с разработчиками «Князя» (некто Всеволод Изяславский)... Возможно, большое количество статей следует объяснить тем, что работа над номером совпала с приездом в редакцию «Страны Игр» менеджера по экспортным продажам EA Питера Лотона (Peter Laughton). Однако читатели, интересующиеся прежде всего играми, также могли найти в номере массу интересного. Например, статью, посвященную StarCraft, в рубрике «ХИТ?»...



В мае 1997 года прошла традиционная игровая выставка E3. Это замечательное событие получило освещение почему-то только в августовском номере «Страны Игр» . Тем не менее, репортаж, посвященный E3, основывался на впечатлениях живого очевидца, директора нашего издательства Дмитрия Агарунова. Читатели также наверняка обратили внимание на необычное интервью с создателями Dungeon Keeper и экстраординарный конкурс, в котором среди 20 фотографий разработчиков нужно было найти фотографию Питера Молине. Этот номер был также примечателен большим материалом, посвященным так и не вышедшей игре Warcraft Adventures.



1993. 3DO

Еще один символ эпохи мультимедиа – это игровая приставка 3DO, созданная бывшим главой издательства Electronic Arts Трипом Хокинсом с твердыми намерениями захватить если уж не весь игровой рынок, то по крайней мере солидную его часть. 3DO была первой полноценной игровой консолью на основе CD-ROM. У нее, в принципе, было все в порядке с игровой библиотекой (хотя суперхитов, конечно же, на платформе не выходило). Однако 3DO, похоже, просто пришла слишком рано, когда никто еще не был готов к переходу на новые технологии. К тому же ни в графическом плане, ни тем более в экономическом (восемьсот долларов в розницу) она себя не оправдывала. С появлением куда более мощных PlayStation и Saturn, стартовавших с ценой в $299, шансы 3DO окончательно скатились к нулю. Больше всего от этого провала пострадала, как ни странно, вовсе не компания 3DO, разработавшая технологию и выпускавшая на платформу игры, а Matsushita, которая сдуру взялась финансировать этот проект и выпускать само 3DO'шное железо. Потери других партнеров 3DO по проекту, Sanyo и GoldStar, были значительно скромнее.

Декабрь 1993. Doooooom!

После Wolfenstein 3D мы были вправе ждать от id Software чего-то удивительного и по-настоящему уникального. И хотя нового жанра, как свой предшественник, Doom, увы, уже не изобрел, но зато id всего за год умудрилась совершить такой колоссальный технологический, архитектурный и дизайнерский скачок вперед, что вся индустрия пребывала в классическом состоянии шока. Красивейший, быстрый (на хороших машинах, разумеется), чудовищно жестокий и динамичный, Doom навсегда завоевал сердца миллионов.



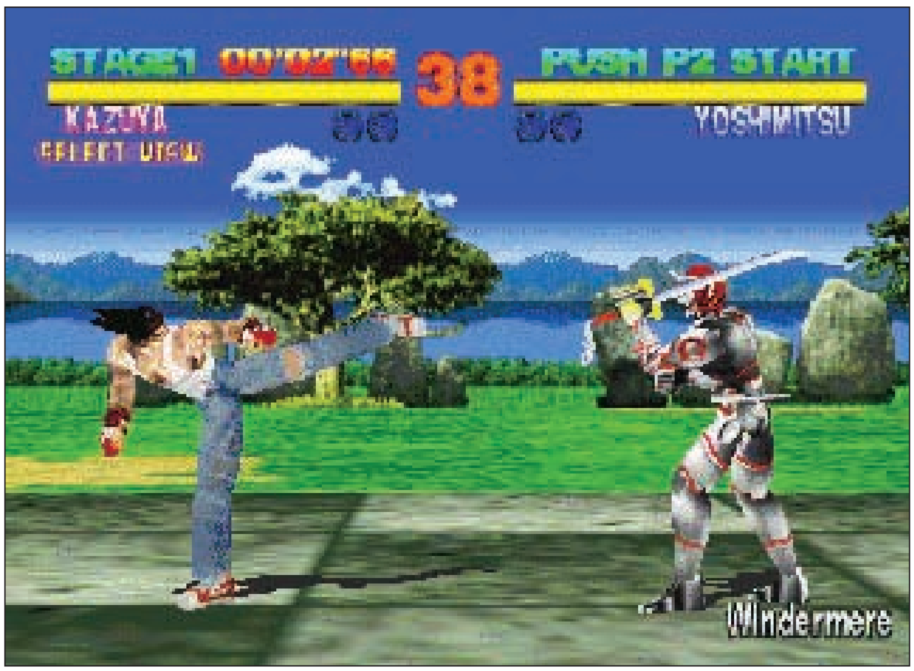
Ноябрь 1993. Virtua Fighter



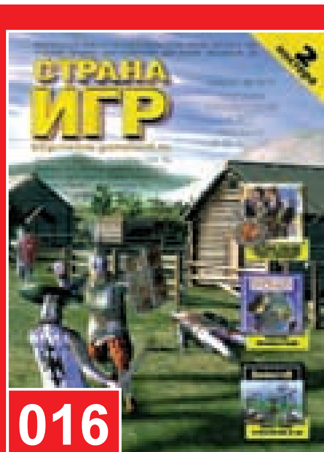
Грандиозный успех Virtua Racing научил Yu Suzuki одной правильной вещи. Инновационные и оригинальные игры, базирующиеся на новых технологиях, обычно продаются очень хорошо. Эту непреложную истину он сделал лозунгом, под которым команда Sega-Am2 работает до сих пор. Хотя уже неоднократно было доказано, что это самое «обычно» случается далеко не всегда. Впрочем, с первым в истории трехмерным файтингом все было как раз так, как и планировалось. Квадратные глаза зрителей, выражение абсолютного счастья на лицах, гигантские очереди в залы игровых автоматов. Еще бы, настоящее «три дэ»!

1994.Tekken

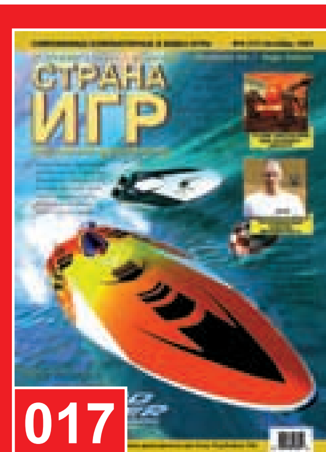
В 1994 году в японских залах игровых автоматов появился первый клон Virtua Fighter. Им стала игра Tekken от компании Namco. Необходимо отметить, что первый Tekken был достаточно силен с графической точки зрения и в отличие от VF «железо» игрового автомата было способно производить на свет кое-какие эффекты освещения – во время ударов на экране появлялись разноцветные взрывы. Таким несложным методом Namco повышала зрелищность игрового процесса, да и полигонов на персонажах в игре было побольше. Правда, буквально спустя несколько месяцев вышел Virtua Fighter 2, с легкостью заткнувший за пояс все графические новации Namco. Tekken наряду с Ridge Racer был в числе первых проектов, использовавших в своей основе технологии, которые были позднее представлены в PlayStation.



Продолжение репортажа о E3'97 написал небезызвестный Сергей Климов, чью фотографию, кстати, можно было увидеть на одной из страниц со статьей. Пожалуй, символично то, что именно в этом номере было опубликовано интервью с командой Snowball. Однозначно заслуживала внимания работа Сергея Долинского (ныне ведущего рубрики Online), который в соавторстве с Дмитрием Платоновым написал в №8(16) любопытную статью об Ultima Online. Намного раньше других российских игровых изданий в «Стране Игр» появился обзор Final Fantasy VII, которой добрый Борис Романов поставил десять баллов из десяти и назвал «новым стандартом ролевых игр на приставках». Когда-нибудь эти слова ему зачтутся...



«3D-движки для массового уничтожения» — так агрессивно называлась одна из центральных статей номера, но большее отношение она имела, скорее, к перспективным 3D-играм, нежели к движкам. Интерес многих читателей вызвал небольшой материал, который назывался «Карманные новинки» и посвящался карманным игровым системам. Кстати, статьи подобной тематики в России до сих пор остаются одной из привилегий «Страны Игр». Этот номер примечателен еще тем, что именно в нем появились первые статьи вашего покорного слуги, которому впоследствии суждено было стать заместителем главного редактора.



Ноябрь 1994. WarCraft

Беспардонный клон Dune II от команды, известной своими вполне симпатичными приставочными проектами, в период безумного обожания Dune II автоматически стал хитом. Ведь не секрет, что вся Dune II умелым игроком пробегалась за полтора часа. В общем, народ требовал продолжения. Продолжения, которого он так и не получил до второй половины 95 года! А тут как раз подворачивается симпатичная игрушка от Blizzard, весьма интересная, и даже с более удобным интерфейсом (можно объединять бойцов в группы по четыре). Геймеры попались на удочку разработчиков и... влюбились в очаровательную игровую Вселенную. Хотя, конечно, настоящее преклонение перед талантом Blizzard началось уже с WarCraft II.



Ноябрь 1994. Virtua Fighter 2

Технический прогресс 3D-технологий в середине девяностых был просто неудержим. Показатели удваивались, утраивались, удесятерялись чуть ли не ежемесячно. Новые типы процессоров, шин памяти, огромное количество эффектов - все это рождалось как по мановению волшебной палочки. И главным потребителем всего этого стал игровой рынок. Новое творение Yu Suzuki до сих пор признается одним из самых совершенных игровых произведений в истории. Созданный на базе технологии Model 2, VF2 был способен обрабатывать до 150 тысяч полигонов в секунду, накладывать текстуры и осуществлять простейшие манипуляции с освещением. Персонажи перестали быть угловатыми, а у каждого из героев появился свой уникальный боевой стиль.





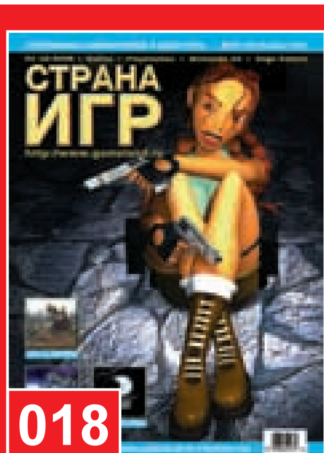
Декабрь 1994. Saturn и PlayStation

С разницей всего в неделю, 3 и 10 декабря, на японском рынке появились две игровых консоли нового поколения – Sega Saturn и Sony PlayStation. Обе 32-битные, примерно одинаковые по потенциальной производительности. У PlayStation технический дизайн более простой и удачный. Программистам игр под Saturn приходилось мучаться с двумя центральными процессорами Hitachi SH2, работающими параллельно. Saturn вышел с весьма недоделанной версией первого Virtua Fighter и тоже кривой Daytona USA, абсолютными суперхитами, испорченными коротким сроком разработки. PS стартовала с чуть менее популярными Ridge Racer и Battle Arena Toshinden, к которым через пару месяцев присоединился Tekken. Началось двухлетнее противостояние платформ, которое закончилось практически полной победой Sony.

Май 1995. Сюрприз от Sega

В мае 1995 года на выставке Consumer Electronics Show титаны игровой индустрии договорились проводить свою собственную игровую выставку, получившую название E3 и посвященную исключительно интерактивным развлечениям. Но первая E3 состоялась лишь годом позже, послужив прекрасным плацдармом для скорого запуска N64. На CES же в 1995 году творились вещи ничуть не менее интересные. И Sega и Sony, шедшие на японском рынке ноздря в ноздрю, анонсировали свои планы выпустить Saturn и PlayStation на американском рынке в сентябре 1995 года по цене от 300 до 400 долларов. Однако Sega в отчаянной попытке завладеть рынком раньше конкурента выпустила Saturn уже 30 мая (!), спустя всего лишь пару недель после завершения выставки. В комплекте с Virtua Fighter Remix (дополненной и улучшенной версией оригинальной игры) и Daytona USA Saturn продавался по 399 долларов. Однако тихий летний сезон так и не дал Sega какого-либо серьезного преимущества – за три месяца удалось продать лишь около ста тысяч приставок.

Этот номер появился как раз тогда, когда всевозможные 3D-акселераторы уже получили широкое распространение и среднестатистический потребитель был озадачен непростым вопросом: «Что брать?». И как нельзя кстати пришлась статья Сергея Овчинникова под невероятно актуальным названием «Как сделать правильный выбор: трехмерные акселераторы». Кроме того, из огромного количества всевозможных обзоров и превьюшек в этом номере хотелось бы выделить репортаж Бориса Романова «Токийская выставка игрушек» о TGS'97, а также весьма забавное интервью с разработчиками Tomb Raider 2...



Интервью с дизайнером серии Gabriel Knight, Baldur's Gate в рубрике «Хит?» и первая часть уникального материала «Русские в Ultima Online» создали облик одиннадцатого номера «Страны Игр». Тем, кому интересно почему Prey так и не вышел, можем рекомендовать статью, посвященную этой игре, а фанатам экзотических видов творчества и журналистских экспериментов – превью «Вангеров», написанное «белым» стихом и заканчивающееся таинственным словосочетанием «общекотовичарохристофорная хрящетворобка». Превью это, по мнению большинства, было вполне адекватно игровому процессу «Вангеров».



Декабрь 1994. Heart of the Tiger

Явственно демонстрируя значительное преимущество тогдашних PC по части графических и мультимедийных возможностей, компании Origin и Electronic Arts выпустили в декабре 1994 года мегабюджетный «интерактивный фильм» Wing Commander III: Heart of the Tiger. Приглашенные звезды кино, включая Марка «Люка Скайуокера» Хэмилла и Малькольма МакДауэлла, играли на фоне синего экрана, вместо которого затем были подложены компьютерные задники. Игра стоила почти четыре миллиона долларов, и несмотря на высочайшие системные требования (страшно тормозила на 386-ых машинах и вообще не шла на 286-ых, требуя минимум 4 Мб оперативной памяти), великолепно окупилась, еще значительнее подогрев интерес к мультимедийным технологиям.

Сентябрь 1995. Command & Conquer

В сентябре 1995 года компания Westwood и издательство Virgin выпустили в свет игру, которую до ее выхода все называли Dune 3. Отказавшись от лицензии и Вселенной книг Хэрберта, Westwood решила создать свой собственный игровой мир, находящийся на стыке реальности и фантастики. Классические сюжеты Westwood подчиняются главной идее, которую можно сформулировать «а что если....», и основываются на реальных исторических событиях, искаженных почти до неузнаваемости. Бешеная динамика и великолепная сюжетная линия стали главными чертами торговой марки Command & Conquer, а сама игра превратилась в мегабестселлер.



9 сентября 1995. Американская премьера PlayStation

В точном соответствии с собственными планами, Sony выпускает PlayStation 9 сентября, сопровождая это радостное событие грандиозной рекламной кампанией, на которую корпорация израсходовала 50 миллионов долларов. Для сравнения, Microsoft на раскрутку своей Windows 95 потратила ровно столько же. PlayStation продается во всех магазинах по 299 долларов, ни одной игры в комплекте с приставкой нет. Sega приходится предпринимать ответные меры – Saturn выходит без игр в комплекте по 299 долларов (в то время как производство каждой приставки обходится Sega в 330), а цена комплекта с двумя играми снижается до 349 долларов. За первую неделю продаж PlayStation благодаря мощной рекламе умудряется догнать Saturn, после этого почти сразу же появляются первые признаки того, что хватка Sony на американском рынке становится все сильнее. Несмотря на скорый выход (в начале 1996 года) великолепных Virtua Fighter 2 и Sega Rally, к этому моменту все было уже практически решено.



Ноябрь 1995. WarCraft II

В ноябре 1995 года компания Blizzard выпустила свой главный на сегодняшний день игровой проект, сенсационный WarCraft II: Tides of Darkness - созданный всего за десять (!!!) месяцев супершедевр, разошедшийся миллионными тиражами. Пресловутое бета-тестирование проекта продолжалось всего двадцать дней, и их вполне хватило на то, чтобы сбалансировать стороны и выдать в результате практически идеальную стратегию в реальном времени. Все основные идеи Westwood в WarCraft II были отточены до совершенства. Единственным последним нововведением, которое наличествовало только в Command & Conquer, стала возможность выделять рамкой неограниченное количество солдат - штука, которую в Blizzard вообще так и не признали.



Примечательно, что дизайн этого и нескольких следующих номеров считается одним из самых удачных за всю историю «Страны Игр». Любопытно, что опытный ньюсмейкер Борис Романов систематизировал новостную рубрику, разделив ее на несколько частей. И, наконец, показательно, что именно в этом номере появился первый большой Special, посвященный ролевым играм. Этот Special открыл целую серию подобных материалов, которые пользовались неизменной популярностью у читателей. Ностальгирующим можно рекомендовать превью Duke Nukem Forever, игры, которая так до сих пор и не вышла, и, конечно же, обзор Wing Commander: Prophecy.



Special этого номера был целиком и полностью посвящен самому популярному или, правильнее сказать, модному жанру того времени – RTS. Если вас интересует, что представлял собой SimCity 3000 в трехмерной ипостаси, не пропустите соответствующую статью в рубрике «Хит?». Во время работы над этим номером Борис Романов придумал новую систему выставления оценок, ту самую, которую так часто вспоминают наши читатели. Приживалась она, к слову сказать, также долго. Фанатам всего, что так или иначе связано с Quake, наверняка пришелся по вкусу обзор Quake II, созданный самим ЗАВХОЗом. В этом же номере впервые появилась рубрика «Лаборатория папы Карло».



Ноябрь 1995. Shoshinkai'1995

На ежегодной выставке Shoshinkai, которая сегодня известна нам как Nintendo Spaceworld, компания Nintendo впервые представила свою новую 64-битную игровую платформу Nintendo 64. Приставка была разработана в сотрудничестве с компанией Silicon Graphics и обладала совершенно невероятными по тем временам технологическими возможностями. Демонстрируя графику высокого разрешения и уникальные спецэффекты типа сглаживания текстур, MIP-mapping и коррекции перспективы, Nintendo 64 всерьез рассчитывала не просто потеснить 32-битных конкурентов, а разгромить их в пух и прах. Революционный Super Mario 64, показанный на выставке в незавершенной форме (за следующие полгода игра серьезным образом изменилась), давал все основания полагать, что именно так все и будет.



1995. Origin и Bullfrog – The Price of Freedom

Издательство Electronic Arts, порядком нарастившее свои капиталы, начало в 1995 году активную экспансию на игровом рынке. Экспансию, которая продолжалась аж до конца десятилетия и заключалась в покупке и установлении контроля практически над всеми постоянными партнерами-разработчиками. Первыми в списке оказались компании Origin и Bullfrog, составившие основной костяк американских и европейских студий компании. Обе были выкуплены у их владельцев за совершенно смешные по сегодняшним временам суммы порядка 5-10 миллионов долларов.

Декабрь 1995. Wing Commander IV

Сенсационный успех третьей серии Wing Commander заставил его создателей, Криса Робертса и студию Origin, замахнуться на еще более грандиозный проект. На базе движка WC3 была создана более яркая, детализованная и мощная его вариация, а по сценарию Робертса было отснято примерно три часа киноматериала, в котором на этот раз помимо компьютерных фоновбыли использованы и живые декорации. Бюджет игры вышел за пределы 8 миллионов долларов, а сама она вышла на 6 компакт-дисках. Wing Commander IV обладал рядом несомненных достоинств - отличной ветвящейся сюжетной линией, великолепной игрой актеров и симпатичным дизайном миссий. Однако успех четвертой части был лишь сопоставим с третьей и надежд EA не оправдал.



1995. "Страна Игр"

На российском рынке появился журнал «Страна Игр», первый сигнальный номер которого, отпечатанный ограниченным тиражом на мелованной бумаге в далеком Гонконге, был мгновенно сметен с прилавков. В те дни никто и не подозревал, что это скромное и по тем временам не вполне профессиональное издание станет лидером российской игровой прессы.

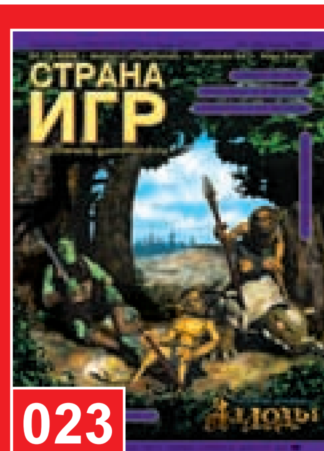


К восьмому марта редакция придумала конкурс, результаты которого мы пожинали до недавних пор – «Мисс Tomb Raider'98». В этом номере новости, наконец, приобрели черты авторской рубрики и назывались теперь «Новости с Борисом Романовым». Не остался незамеченным и титанический девятиполосный труд Дмитрия Резникова, который уделил внимание такому необычному явлению игрового мира, как PBeM (play by e-mail). В этом номере были подведены своеобразные итоги 1997 года. Новой системе выставления оценок были подвергнуты все игры, которые мы рецензировали в течение последних двенадцати месяцев.



022

Сложно выдать краткую характеристику 210 страницам этого номера. Получился он необычайно разносторонним. Серьезные аналитические новости, очередной выпуск «Лаборатории Папы Карло», материал, посвященный Microsoft Flight Simulator 98 и представляющий определенную художественную ценность, уникальный обзор игровых представителей interactive fiction, знаментое превью «Черного Легиона»... До сих пор приятно полистать этот номер, вспомнить старые споры и, конечно же, игры, за которыми мы проводили тогда время. А игр, судя по тому же количеству обзоров, хватало...



023

21 января 1996. Resident Evil

Еще один настоящий символ эпохи PlayStation вышел в свет в январе 1996 года. Capcom'овский Resident Evil стал первым на платформе проектом, проданным миллионным тиражом. Оригинальное сочетание ужастика в стиле фильмов категории "B", шутера и массы головоломок пришлось по вкусу не только японской, но и американской аудитории и на долгие годы стал стандартом качества.





1996. Tekken 2

Разобравшись с архитектурой PlayStation и набравшись опыта (то есть наигравшись в Virtua Fighter 2), Namco создала сиквел своего популярного файтинга, который оказался не только значительно лучше своего предшественника, но и в чем-то, возможно, превосходил великолепный VF2. В чем-то, но не в графике. Максимальная производительность PlayStation составляет около 100 тысяч полигонов в секунду, Model 2 же спокойно выдавала 150 со сглаживанием текстур. Захватить лидерство в залах игровых автоматов Tekken было не суждено. Зато игра весьма помогла Sony продолжить наступательный марш на всех фронтах. Лишь переведенный с игровых автоматов на PlayStation, Tekken 2 стал по-настоящему культовой игрой.

Май 1996. Первые сенсации первой E3

С 19 по 21 мая в Los Angeles Convention Center прошла первая в истории выставка E3, которая превратилась в ежегодное, крупнейшее по масштабу событие в индустрии. Помимо первого показа американской публике системы Nintendo 64, одним из центральных заголовков выставки стала беспрецедентная сделка, в результате которой компания CUC International купила за 2 миллиарда долларов компании Sierra и Davidson & Associates, в состав которой, в частности, входила студия Blizzard Entertainemnt. Подразделение получило название Cendant Software и получило задание стать крупнейшим в мире независимым издательством.

23 апреля 1996. Японская премьера N64

Именно в этот весенний день, когда в Японии начинался один из главных и самых любимых праздников, Золотая Неделя, Nintendo выпустила на японский рынок свою суперконсоль. Это был самый успешный launch в истории – в первые несколько дней компании удалось продать около 800 тысяч консолей, к каждой из которых можно было купить Super Mario 64 или же неплохую, но, конечно, не дотягивающую до стандартов Марио леталку Pilot Wings 64. Планы Nintendo по возвращению себе доминирующего положения на игровом рынке казались уже практически осуществленными. Однако полное отсутствие новых игр в течение еще нескольких месяцев и выход после этого лишь одного WaveRace переполнили чашу терпения японских геймеров, и они на время забыли о существовании N64 – до самого выхода Legend of Zelda.

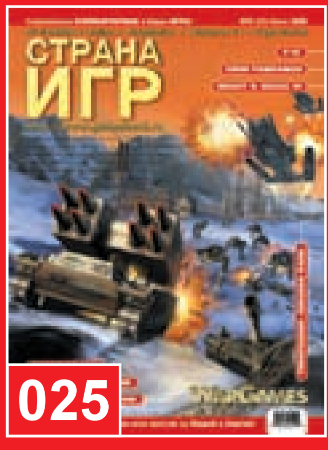


Этот номер прославился прежде всего обзором StarCraft'а. Автору могли простить все: и ошибки, и личное мнение — но неуважительное отношение к творчеству Blizzard не прощалось никогда! Сейчас, конечно, весело вспоминать все эти бесконечные разборки, но тогда… тогда флеймы на форумах сайта приобретали воистину апокалиптический характер. Вообще ко времени выхода этого номера связь «читатель-редакция» приобрела необычайную для нас важность. Возможно, именно этим можно объяснить размеры рубрики «Обратная Связь», которые увеличивались прямо пропорционально количеству получаемых писем.



024

В этом номере сформировалась, наконец, новая рубрика, которая живет и здравствует до сих пор. У «Онлайна с Сергеем Долинским» мгновенно появился свой круг почитателей, интересовавшихся прежде всего игровыми возможностями Интернета. Со временем «Онлайн» сделался настолько самостоятельным, что стал жить своей, отдельной от журнала жизнью. Этот номер также поражает необычайной текстовой насыщенностью. Размер шрифта уменьшился до грани читабельности, скриншоты, казалось, не несут информационной нагрузки… Авторам хотелось многое сказать, а редакторам – донести это многое до читателей.



025

Май 1996. Square-изменница

В гущу событий весны 1996 года затесалась одна чрезвычайно неприятная история. Компания Square, всегда считавшаяся преданным партнером Nintendo и выпустившая на NES и SuperNES шесть серий своего мегасериала Final Fantasy, внезапно объявила о том, что и находящаяся в разработке Final Fantasy VII и все последующие игры от этой компании будут выходить исключительно и эксклюзивно для платформы PlayStation. Этого предательства, совершенно неожиданного и оттого еще более шокирующего, Nintendo, наверное, не простит Square никогда. Несмотря на то, что в последнее время Square пытается возобновить сотрудничество с былым партнером, Nintendo продолжает заявлять, что ни одна игра Square никогда не появится на платформе от Nintendo.



Июнь 1996. Первая демо-версия Quake.

Засекреченный проект компании id Software, первый после феноменально успешного дуэта Doom/Doom II, конечно же, не мог не привлекать повышенного внимания общественности. Любопытство игрового мира было удовлетворено, когда в июне 1996 года id выпустила первую демо-версию игры, состоявшую из нескольких уровней. И если еще год-полтора назад PC по всем параметрам превосходил игровые консоли, то теперь стало очевидным, что приставки вырвались вперед как по производительности, так и по качеству картинки. И тем не менее, Quake при всем его техническом несовершенстве представлял собой настоящий прорыв в 3D-технологиях. К сожалению, прорыва в игровом дизайне игра не предлагала.

30 сентября 1996. Премьера Nintendo 64

Американский launch Nintendo 64 откладывался на протяжении полутора лет. Когда же событие наконец произошло, 350 тысяч консолей, выставленных на продажу в первый день, были распроданы за несколько часов. Nintendo поставляла N64 в огромных количествах вплоть до Рождества и все равно никак не могла побороть дефицит – консоли продавались на черном рынке вдвое, а то и втрое дороже официальной цены. Благодаря титаническим усилиям команды Nintendo of America и великолепному маркетингу, N64 не провалилась в Америке даже при практически полном отсутствии новых игр в ближайшие полгода после запуска консоли.



Октябрь 1996. Представление M2.

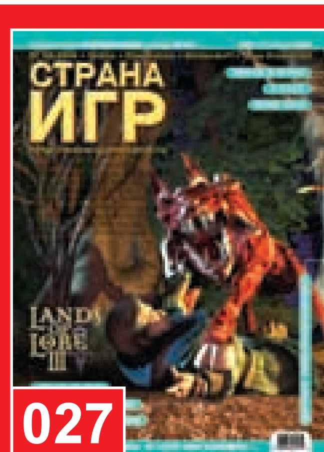
В октябре 1996 года компания Matsushita впервые показала широкой публике свою новую игровую консоль M2, которая должна была стать преемницей провалившейся 3DO. Технические характеристики M2 впечатляют даже сейчас: система обладала мощностью, вполне схожей с Dreamcast, а в основе архитектуры лежали два процессора PowerPC 602. Публике были показаны ранние версии проекта D2 от команды WARP и очень красивая гоночная игра от 3DO. Впрочем, всем этим замечательным играм так и не суждено было увидеть свет. Пронаблюдав за успехом PlayStation, Matsushita поняла, что особенных шансов на конкуренцию с Sony у нее уже не осталось. Корпорация приняла решение подождать следующего поколения игровых консолей, в котором она, как известно, связала свои надежды с Nintendo GameCube.



Многие считают этот номер самым лучшим за весь докризисный период, а некоторые – за все время существования журнала. Так или иначе, но причины тому есть. Конечно, на фоне всего номера выделялся репортаж Сергея Овчинникова, которому удалось, несмотря на все возникающие препятствия, побывать на E3'98. Конечно, свое дело сделал уникальный фотоматериал и эксклюзивные интервью с именитыми разработчиками. Но при этом было бы сложно не обратить внимание на безупречный стиль авторов и серьезное отношение редакции к самым незначительным пожеланиям читателей. Номер удался – и это не только наше мнение.



Темой этого номера было фэнтези во всех своих игровых проявлениях. Как выяснилось, редакция очень точно угадала настроения читателей, для которых, судя по приходившим откликам, фэнтези было самым идеологически близким миром. Массу споров вызвал появившийся в журнале комикс… А в остальном позвольте процитировать вступительное слово редакции: «Подходит к концу лето, игровые компании начали готовиться к самому важному для них сезону – осенне-зимнему. Чего только не приготовили они нам в этом году…». Впереди, между тем, был знаменитый экономический кризис августа 1998 года.





Ноябрь 1996. Пришествие Model 3

Новая и державшаяся в абсолютной тайне разработка компании Sega создавалась в сотрудничестве с авиагигантом Lockheed Martin, предоставившем технологии, использовавшиеся в тренажерах-симуляторах компании. На базе этих чипов Sega создала самую мощную аркадную архитектуру Model 3, способную обрабатывать до 1,5 миллионов квадратных полигонов в секунду и накладывать на них практически любые текстуры и эффекты. Неудивительно, что первой игрой, которая продемонстрировала преимущества этой технологии, стал новый Virtua Fighter, непревзойденный по качеству исполнения, как графического, так и игрового. Впервые в жанре были использованы интерактивные трехмерные арены, сверхреалистичные персонажи, большая часть движений которых были сняты при помощи motion capture. Вышедший еще в конце 1996 года, VF на протяжении минимум трех лет оставался самым мощным с графической точки зрения проектом жанра.



1996. Voodoo

Осенью 1996 года на свет появились полноценные 3D-ускорители. Самым первым из них был Diamond Edge, созданный на базе чипа NVidia NV1 и подававшийся компанией в качестве PC-эмулятора приставки Sega Saturn. Не слишком мощный и не поддерживающий ряда важнейших эффектов, NV1 продержался на рынке недолго. А пионеров из NVidia надолго задвинула в тень компания 3Dfx, чей уникальный чип Voodoo вскоре уже стал настоящим стандартом на рынке игровой 3D-графики.

Февраль 1997. Final Fantasy VII



В феврале 1997 года свет увидела долгожданная Final Fantasy VII от Square, главная бомба-заготовка Sony, обещавшая раз и навсегда стереть с лица японского рынка кокурентов в виде Sega и Nintendo. Продажи игры превысили три миллиона экземпляров. Именно выход Final Fantasy VII заставить еще примерно миллион японцев приобрести PlayStation. И так опережавшая конкурентов с солидным отрывом, PlayStation окончательно утвердилась в качестве лидера игрового рынка. Именно FFVII, благодаря стараниям американского подразделения Sony, привила массовому американскому геймеру любовь к японским RPG, и с этого момента сериал Final Fantasy не только отлично расходился у себя на родине, но и продавался в среднем миллионным тиражом в Америке и Европе.

Февраль 1997. Рождение студии Cavedog



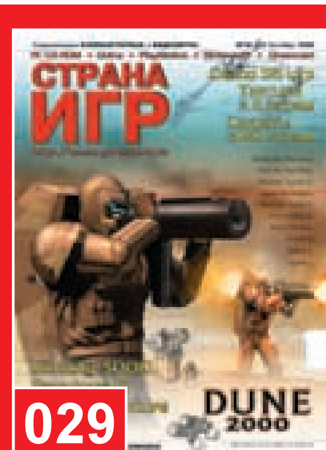
Издательство GT Interactive в попытке найти хоть один новый источник доходов предложилоавтору сериала Monkey Island Рону Гилберту создать под теплым крылышком GT новую игровую студию Cavedog. Гилберт согласился и развил бурную деятельность, приступив к разработке сразу трех проектов: Total Annihilation, Good & Evil и Amen: the Awakening. Успех Total Annihilation, конечно, не мог сравниться с WarCraft или C&C, но достойное третье место на рынке сериал занял. Впрочем, после приобретения GT Infogrames политика издательства изменилась, и после выхода Total Annihilation: Kingdoms студия была тихонечко прикрыта.

И кризис был. Многие помнят наш знаменитый военно-полевой выпуск, который вышел-таки несмотря ни на какие обстоятельства. Издательство, впрочем, было вынуждено пойти на ряд компромиссов. «Страна Игр» была переведена на большой формат, печаталась на более дешевой бумаге, но выходила при этом два раза в месяц. Всего этого мы еще не знали, когда с тоской вспоминали навеки потерянные для читателей материалы и вглядывались в уцелевшие на желтой газетной бумаге. Но… мы выжили не только благодаря ряду компромиссов. Своей жизнью «Страна Игр» должна быть благодарна… нашему юмору, который большая часть читателей оценила по достоинству.



Этот номер действительно делался в условиях, максимально приближенных к боевым. Редакция в срочном порядке перестраивалась на новую систему работы. Авторы получали новые инструкции. Дизайнеры привыкали к новой полиграфии. Но ни на секунду ни у кого не возникало сомнений в том, что мы все делаем правильно и что читатели нас поймут…

Этот номер произвел небольшой фурор. Как выяснилось, «Страна Игр» изменилась лишь внешне, а незначительная часть читателей утверждала даже, что в лучшую сторону! Жизнь продолжалась…



Sega-3Dfx

Компания Sega мгновенно заметила успех 3Dfx Voodoo и не поленилась вложить в компанию весьма серьезные денежные говорившись с ней о создании железа для приставки нового поколения под кодовым названием Black Belt. Однако к этому моменту еще одна команда разработчиков из компании NEC уже работала над прототипом новой приставки для Sega – только под названием Katana. Наработки японцев понравились Sega куда больше чем то, что успела сделать 3Dfx. Sega немедленно продала свою долю в компании и разорвала контракт по созданию 3D-чипа для Black Belt. Акции 3Dfx немедленно рухнули, а сама компания затеяла грандиозный скандал, подав на Sega в суд. В конечном счете трения между компаниями были разрешены мирным путем, но только примерно через год активных боевых действий.

Май 1997. Представление Metal Gear Solid



После относительного провала на E3'96 компании Sony просто необходимо было восстановить репутацию, показав на выставке следующего года что-то совершенно из ряда вон выходящее. И это "что-то" нашлось. Амбициозный проект компании Konami под названием Metal Gear Solid обладал всеми качествами потенциального суперхита - захватывающей историей, необычной концепцией игрового процесса и отличной графикой. MGS, представленный лишь в виде продолжительного видеоролика (как и MGS2 тремя годами позже), вызвал шквал эмоций и приступы обожания у игровой прессы. Появившись спустя полтора года, игра нисколько никого не разочаровала.

Май 1997. EA строит SimCity

Издательство Electronic Arts продолжило бесконечную серию «приобретения недвижимости в различных точках планеты». На этот раз в лапы гиганта попалась студия Maxis, создатель бессмертного сериала SimCity. Попытки продолжения разработки трехмерного сиквела SimCity 3000 были немедленно и жестоко прекращены, а компания крепко встала на коммерческий поток. Уже к середине следующего года был готов «правильный» SimCity 3000, оказавшийся при этом очень хорошей игрой и отлично разметавшийся с прилавков.



Июнь 1997. Diablo

Еще одна революция от Blizzard произошла значительно быстрее, чем ожидалось. Компания выпустила игру Diablo, простенькую, но очаровательную Action/RPG, главной «фишкой» которой были случайно генерирующиеся подземелья, предоставившие бесконечные возможности по прохождению игры снова и снова. Отлично поставленный многопользовательский режим надолго сделал Diablo культовой игрой и в немалой мере поспособствовал развитию Интернета.

В журнале появились новые авторы. Вернулся небезызвестный Денис Давыдов, начал свою работу Максим Заяц, впоследствии ставший заместителем главного редактора «Страны Игр». По независящим от редакции причинам нам не удалось реализовать в этом номере все свои идеи, и в результате многим он показался суховатым. Отсутствие special'ов, неординарных материалов, «Обратной Связи», наконец… Проблемы переходного периода – избежать их было невозможно.



Нам удалось-таки воспользоваться повысившейся периодичностью выхода журналов и подготовить целый ряд репортажей. Один из них был посвящен работе компании Snowball, которая, также как и мы, не думала унывать. Последняя сводка новостей о «Всеславе», интервью с Сергеем Климовым и общий позитивный настрой сделали свое дело. Большое впечатление на читателей произвел репортаж, посвященный игровым клубам. В статье сравнивалось несколько заведений, которые пользовались особым успехом среди геймеров. В сущности, до того времени журналы не обращали на игровые клубы внимания.



Июль 1997. Dungeon Keeper

Peter Moulineaux закончил свой грандиозный проект летом 1997 года. Dungeon Keeper переворачивал вверх дном все представления о сказочной действительности. Уникальная игра, в которой вам предлагалось «строить и развивать» собственное мрачное подземелье, приглашать на работу монстров, копить золотишко и защищать свои владения от «добрых» героев. Впрочем, оригинальность эта быстро забывалась – когда ты играешь, ты всегда хороший, какова бы ни была атмосфера. Ну и что с того, что многих работничков вместо тренировок было куда выгоднее пытать?

Сентябрь 1997. Анонс Diablo II

манда разработчиков игры воспользовалась гостеприимством лондонской индустриальной выставки ECTS для того, чтобы объявить миру о начале создания второй серии знаменательного проекта. Дата выхода была назначена на начало 1998 года, и как всем известно, множество раз переносилась. В результате финальная версия увидела свет лишь в июне 2000 года. Ну а компания Blizzard с тех пор абсолютно все свои анонсы делает на ECTS. Странно это. Может быть, Blizzard за поставку сенсаций просто платят организаторы выставки?



Октябрь 1997. Несостоявшаяся покупка

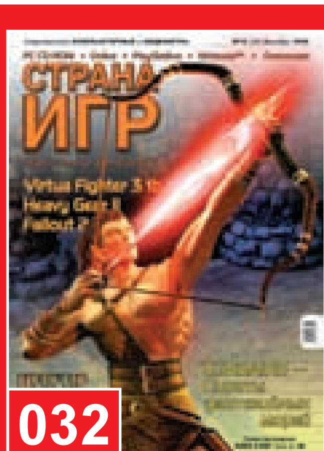
В октябре крупное американское издательство GT Interactive, разбогатевшее на успехе Duke Nukem 3D, объявило о своем намерении приобрести знаменитую компанию Microprose за 250 миллионов долларов. Эта новость чрезвычайно взбудоражила мировую общественность, поскольку могла полностью изменить расстановку сил на американском игровом рынке. Впрочем, акционеры GT не пожелали жертвовать дивидендами и прибылью ради Microprose и отменили сделку. Самое удивительное то, что в результате GT и Microprose все равно оказались в одной постели, но только уже будучи составными частями Infogrames.

Ноябрь 1997. Выход Quake II



30 ноября 1997 года вышел Quake II. ID Software в очередной раз удалось произвести революцию в жанре, подняв игровой процесс 3D-action'а на качественно новый уровень. В первую очередь производила впечатление графика, использовавшая 3D-акселераторы того времени на полную мощь. Впоследствии движок Quake II был использован в таких играх как Half-Life и Anachronox. Производил впечатление искусственный интеллект: наши противники научились нагибаться, уклоняясь от выстрелов и вообще вели себя куда более умно. И конечно же, баланс и динамика сетевой игры на несколько лет сделали Quake II самым популярным развлечением для тысяч геймеров.

Некоторое время назад было принято стратегически спорное решение: сформировать две редакционные команды, каждая из которых работала бы над своим номером. Достоинства и недостатки этого решения проявились уже в этом номере. Конечно, команды постоянно сотрудничали, делились творческими планами и помогали друг другу, но проблема заключалась в том, что это были именно две разные команды. Как результат: достаточно высокое качество статей, разнообразие авторских стилей (один Назаров чего стоил!), но при этом почти полное отсутствие специальных материалов, репортажей и чего-либо необычного.

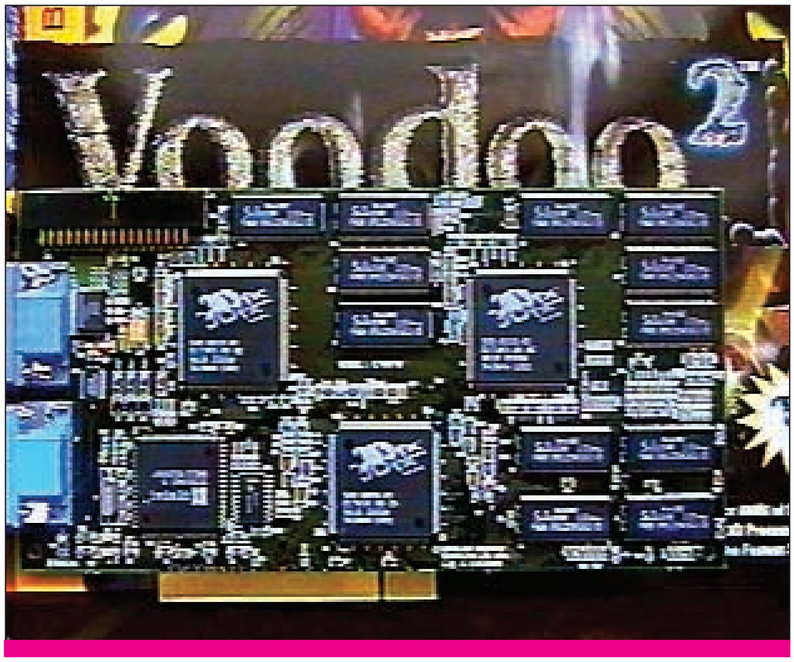


Репортаж о разработке «Корсаров» от «Акеллы», а также множество статей, посвященных хитовым играм вроде Civilization: Call to Power, Age of Empires 2 и Half-Life, несколько исправили положение. Фанаты Tomb Raider чуть не съели автора обзора третьей части игрового сериала. Автор решил говорить правду, и чуть головой не поплатился за свое опрометчивое решение. Tomb Raider с тех пор справедливо считается одной из самых опасных тем в общении с читателями. Кстати, на одной из страниц этого номера можно обнаружить превью Project Berkley в исполнении Александра Щербакова. Это первые сведения о готовящемся на Dreamcast суперпроекте Shenmue от Sega AM2.



Февраль 1998. Образование GOD

Корпоративная политика крупных издательств всегда раздражала свободолюбивых и вольнодумных разработчиков. В обмен на финансирование своих проектов они вынуждены были терпеть бесконечные отчеты, выставление глупых сроков сдачи материала, даже изменения в игровом процессе и дизайне. Неудивительно, что в один прекрасный момент двенадцать (вообще-то, сначала их было восемь) достаточно крупных и серьезных девелоперских компаний (Terminal Reality, 3D Realms, Epic Games, PopTop, Ritual, Remedy, Delphin Software, Edge of Reality, HumanHead, FireFly, Triumph и Phantagram) сели за один стол и решили организовать свое собственное издательство. Издательство, которое будет понимать нужды разработчиков и выпускать первоклассные игры. На деле же все оказалось куда сложнее. Главные звезды нового издательства были связаны партнерскими контрактами с крупными компаниями типа GT Interactive, да и сама Gathering of Developers быстро превратилась в стандартное издательство среднего пошиба и вскоре было куплена Take 2.



Апрель 1998. Выход Voodoo2

К выходу своего нового чипсета 3Dfx приурочила рекламную кампанию и шумиху в прессе таких масштабов, что многие пользователи явно обманулись в своих ожиданиях, связанных с этим продуктом. Voodoo2, тем временем, был «всего лишь» очень неплох. Несмотря на солидный прирост производительности, компании 3Dfx так и не удалось решить главные проблемы предшественника – низкое качество картинки и «размыленность» изображения. Ну а уровня технологических демок, демонстрировавшихся на 3Dfx, никому из разработчиков достичь так и не удалось.

Май 1998. Анонс Black& White

Выставка E3 в 1998 году ознаменовалась целым рядом важных событий. Nintendo впервые продемонстрировала публике свою шедевральную Legend of Zelda: Ocarina of Time, а недавно образованная студия Lionhead во главе с Питером Молине анонсировала свой первый грандиозный проект - Black & White. В маленькой комнатке для переговоров Молине показывал ранний прототип игры и долго-долго рассказывал о том, какой она будет замечательной и грандиозной.

Май 1998. Выход StarCraft



Blizzard удалось добиться фантастического успеха, не сотворив при этом ничего нового. Неплохая двумерная стратегия в реальном времени – что, казалось бы, могло ждать ее после нескольких месяцев вполне объяснимого ажиотажа? StarCraft покорил всех удивительной сбалансированностью трех абсолютно разных рас, глубиной игрового процесса, суть которого при этом ничуть не отличалась от классической концепции RTS, широчайшими возможностями сетевой игры... Сражения на Battle.net стали самым популярным времяпрепровождением для каждого уважающего себя геймера. Игре удалось завоевать сердца миллионов и фактически стать эталонным образцом жанра стратегий в реальном времени.

Репортаж о работе Nival, вне всяких сомнений, произвел небольшой фурор. Если новость о разработке add-on'а к «Аллодам» и не была сенсационной, то известие о том, что создатели одного из самых популярных в России проектов занимаются разработкой высокотехнологичной трехмерной игры в жанре RPS, заслуживало определенного внимания. «Страна Игр» оказалась первым журналом, на страницах которого появилась эта новость.



«Первый Dreamcast в России» — так горделиво называлась одна из статей этого номера. Действительно, сотрудники редакции «Страны Игр» были первыми, кому удалось насладиться невероятными для того времени игровыми возможностями приставки, оценить ее технологическую мощь и познакомить с ней читателей. Успевший стать традиционным репортаж о российских разработках на этот раз посвящался «Князю» и оказался самым полным источником информации об игре до ее выхода. Превью HoMM3, набор статей о проектах Digital Anvil, компании, которую основал сам Крис Робертс, и послекризисное возрождение рубрики «Обратная Связь» — таким был этот номер.



Июнь 1998. Выход Unreal

Выход Unreal произвел сенсацию. Причем не только за счет своих многочисленных и неоспоримых достоинств. Сенсационен был сам факт того, что Unreal все-таки вышел. Что касается достоинств, то Unreal, спустя шесть месяцев после выхода Quake II, произвел новую революцию в жанре. Концепция «одного уровня», NPC в 3D-action'е, игра, в которой основное время уходило на исследование мира... и конечно же, фантастическая графика, казавшаяся невероятной для того времени и до сих пор производящая впечатление.



Август 1998. Новые приобретения

Издательство Virgin Interactive вот уже на протяжении нескольких лет терпело сплошные убытки. Кто только не назывался в качестве кандидатов на его приобретение – от GT Interactive до Electronic Arts и Infogrames. В конце лета 1998 года Virgin определилась с покупателем. Две американские студии издательства, Virgin Irvine Studios и знаменитая Westwood Studios, были куплены компанией Electronic Arts за 120 миллионов долларов. Себе Virgin оставила европейские студии и издательские структуры (точнее, EA отказалась их покупать). На Irvine Studios, переведенной в подчинение Westwood, была вскоре создана великолепная Action/RPG Nox, ну а сама Westwood оказалась одним из наиболее выгодных приобретений компании.

Sega Dreamcast

27 ноября 1998. японская премьера Dreamcast

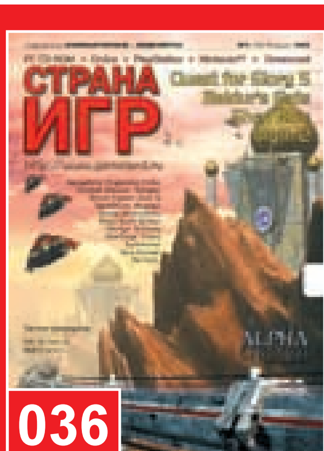
Ноябрь'98 стал, наверное, самым концентрированным по количеству событий месяцем в истории. 27 ноября в Японии стартовала последняя игровая консоль Sega – Dreamcast. Проблемы с производством заставили компанию перенести запуск с 21 на 27 число, и даже несмотря на это обеспечить приставками всех желающих так и не удалось. На launch было продано 150 тысяч приставок и примерно 160 тысяч игр, большая часть продаж досталась долгожданному Virtua Fighter 3tb и забавной гоночке PenPen Triicelon.

Ноябрь 1998.Half-Life, MGS, Zelda

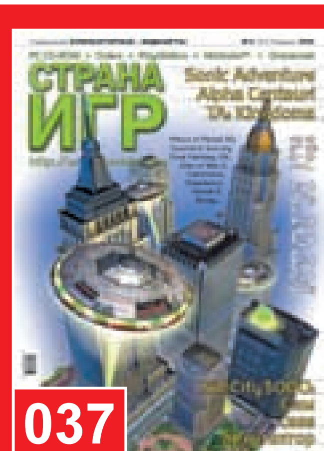
Один единственный осенний месяц 1998 года умудрился вместить в себя целую эпоху в компьютерных видеоиграх. Практически одновременно, с разницей лишь в пару недель, в свет вышли три грандиозных шедевра, каждый из которых надолго определил направление развития жанров. В начале месяца появился великолепный Half-Life, до сих пор считающийся лучшим экземпляром жанра 3D Action всех времен и народов (кстати, по слухам, долгожданный Half-Life 2 уже практически завершен и выйдет следующей весной). В середине ноября – Metal Gear Solid, первый в истории истинно кинематографичный Action. Ну а конец месяца ознаменовался появлением на рынке главного бестселлера на N64 – Legend of Zelda: Ocarina of Time, настоящего шедевра от Shigeru Miyamoto, установившего новую планку качества в мире видеоигр.



Своеобразным продолжением репортажа, посвященного игровым клубом стала целая серия статей, посвященных клубам в Санкт-Петербурге, Челябинске, Симферополе и Луганске. Эти материалы оказались еще одним свидетельством того, что игры становятся не просто приятным времяпрепровождением, а настоящим образом жизни. Я бы рекомендовал перечитать еще раз восторженное превью henmue . В этом номере завершалась приключенческая повесть, по совместительству оказавшаяся еще и прохождением Half-Life от Юрия Поморцева. По общему мнению это прохождение можно считать одним из лучших за все время существования «Страны Игр».



Своеобразной темой номера стали «Итоги 1998 года». Сергей Амирджанов, Борис Романов и ваш покорный слуга подготовили свои впечатления от противоречивого года, который был наполнен постоянным ожиданием чего-то нового и желательно революционного. Экстраординарный special под ярким названием «Диффузия на большом экране» оказался прародителем рубрики Widescreen, до сих пор появляющейся на страницах журнала. Другая любопытная статья с чертами анализа посвящалась проектам Rare'99, компании, которая метко была названа «золотой тенью Nintendo».





Январь 1999. Выход SimCity 3000

SimCity 3000 разрабатывался долго и трудно. Все началось с того, что Maxis надоело делать попсовые игрушки. SimCity 3000 задумывался как трехмерный монстр с вездесущими элементами микроменеджмента и сложной экономической моделью. Первые скрины, однако, поражали безжизненностью полигонных моделей и отсутствием традиционного шарма. Maxis мучала свой проект до тех пор, пока перспективную команду не приобрела корпорация Electronic Arts. Представители издательства решили взглянуть на творчество Maxis и, взглянув, деревянным голосом сказали: «Переделать». Так, чуть больше чем через полгода после знаменательной покупки EA, на свет появился яркий, доступный и красивый SimCity 3000. В своем двумерном варианте игра добилась огромного успеха во всем мире.

Март 1999. Next Generation PlayStation

Многие аналитики полагали, что компания Sony не выдержит напряжения, вызванного резвым стартом Dreamcast, и попытается испортить запуск Sega'вской приставки анонсом своей собственной консоли следующего поколения. Однако Sony протерпела до марта. Созвав прессу со всего мира под предлогом празднования продажи пятидесятимиллионной консоли PlayStation, Sony Computer Entertainment представила собравшимся технологию новой PlayStation. Была анонсирована архитектура консоли и показаны несколько технологических демок с участием героев игр Ridge Racer и Final Fantasy. Показ самой PlayStation2, равно как и анонс ее названия, Sony приберегла на осень. Вскоре выяснилось, что железо у Sony еще совершенно не готово и показанные демки шли в окне эмулятора на суперкомпьютерах. Впрочем, скандала эти известия почему-то не вызвали.

Май 1999. Анонс Nintendo Dolphin

Первая страничка в истории Nintendo GameCube была написана 18 мая 1999 года, когда компания Nintendo на своей традиционной пресс-конференции за сутки до начала E3 совершенно неожиданно объявила подробности разработки своей новой игровой системы, получившей кодовое название Dolphin. Nintendo сообщила, что ее главными партнерами по проекту станут компании IBM, которая предоставит для приставки центральный процессор, Matsushita, которая выпустит особую версию DVD-привода, ATI, предоставляющая графическую подсистему производства компании ArtX (той же самой команды, что разрабатывала графический процессор для N64), и NEC, на заводах которой будут производиться основные компоненты приставки. Nintendo заявила о своих планах выпустить Dolphin в 2000 году, однако, как мы знаем, выход консоли традиционно задержался. Впрочем, сейчас ожидание уже практически завершилось.

Июль 1999. Анонс Halo на MacWorld

21 июля 1999 года Bungie анонсировала Halo на MacWorld. Создатели Marathon и более известной стратегии Myth объявили о разработке командного 3D-action'а, действие которого будет проходить в огромном, не разделенном на уровни фантастическом мире. На MacWorld был представлен ошеломляющий по красоте ролик из игрового процесса. Технологический уровень Halo представлялся невероятным, в увиденное сложно было поверить. На MacWorld было сказано, что игра выйдет в 2000 году на двух платформах – Windows и Macintosh. Анонс вызвал шок, но… впоследствии даты релиза неоднократно переносились, было заявлено о разработке версии Halo на PS2, потом Bungie была куплена корпорацией Microsoft, и игра стала разрабатываться на X-Box. То, что мы в результате увидели на E3'2001, не произвело былого впечатления.



Впервые за всю историю существования журнала нам удалось отправить на Milia Games'99 своего представителя в лице Сергея Овчинникова. Непосредственным результатом этой поездки стал репортаж, посвященный второй по величине европейской выставке. Сергей Долинский в рамках своей рубрики опубликовал любопытную статью о «живой легенде всех игровых тусовок» Денисе Фонге aka Thresh. Gran Turismo 2, Max Payne и System Shock 2 – вот еще несколько громких имен, которые прозвучали на страницах этого номера.

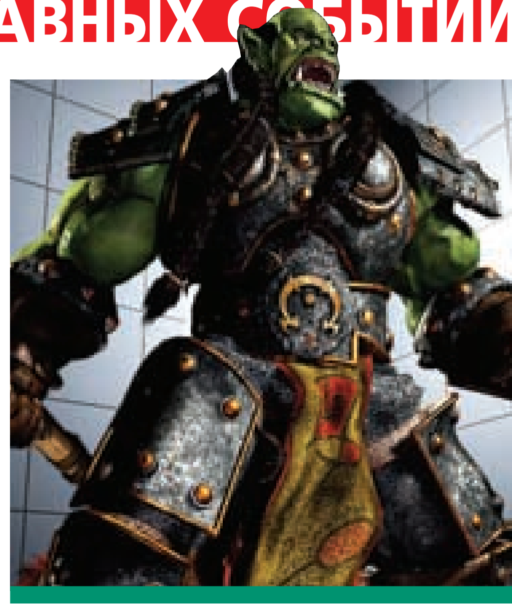


«Вся правда о Pentium III и PlayStation 2» — так называлась одна из статей этого номера. Что общего между Pentium III и PlayStation 2? Да ничего, если не считать, конечно, того факта, что почти одновременно Intel выпустила в России процессор нового поколения, а Sony на пресс-конференции, посвященной продаже 50 миллионов PlayStation, официально анонсировала консоль нового поколения. Репортаж «Бука 99: новая эпоха» посвящался новым проектам от упомянутой компании, в частности «Русской Рулетке 2» и «Шторму». В рубрику «Хит?» на этот раз совершенно заслуженно пробрался Command&Conquer: Tiberian Sun…



1999. Infogrames поглощает GT

Летом 1999 года свершилось долгожданное, давно предсказанное, но все же сенсационное событие. Издательство Infogrames купило американскую компанию GT Interactive, безуспешно пытавшуюся выбраться из кризиса на протяжении нескольких лет. Французская экспансия на мировой игровой рынок началась. Некогда одно из крупнейших американских издательств, GT Interactive обошлось Infogrames всего в двести с небольшим миллионов долларов. Первым делом французы выгнали из компании все руководство и закрыли практически все игровые студии, включая и Cavedog. В живых осталась лишь прибыльная Oddworld Inhabitants. GT фактически прекратила свое существование, а все активы компании аккуратно срослись с соответствующими подразделениями Infogrames.



Август 1999. Выход Command&Conquer: Tiberian Sun

Казалось бы, время двумерных стратегий прошло. Все большего и большего признания добиваются трехмерные RTS с полигонными юнитами и плавающей камерой. Westwood умудрилась обхитрить всех воксельным движком. Не совсем 3D, но при этом уже не вполне 2D. Игра добилась успеха, вызвав ностальгию у игроков традиционными FMV, классической схемой игрового процесса и знакомыми кристаллами тиберия… Ее обаяние сложно объяснить – его можно только ощутить. После выхода Command&Conquer: Tiberian Sun практически никто кроме Westwood не осмеливался на разработку двумерных стратегий в реальном времени. Поле боя осталось за создателями Dune 2.



Сентябрь 1999. Анонс WarCraft III

Через два года после анонса на ECTS'97 игры Diablo II компания Blizzard анонсировала на ECTS'99 долгожданный WarCraft III. К изумлению журналистов, присутствовавших на пресс-конфереции, а чуть позже – к изумлению десятков тысяч поклонников, патриархи жанра RTS готовили нам вовсе не стратегию в реальном времени. Blizzard решила быть новатором во всем: нас ждала трехмерная role-playing strategy. Первые скриншоты и ролики произвели фурор. Впоследствии, однако, компания отказалась от своего решения и все вернулось на круги своя: WarCraft III стал классической стратегией в реальном времени.

31 августа 1999. NVidia GeForce

В последний день лета 1999 года в индустрии 3D-графики произошла долгожданная революция. Несмотря на то, что чипы компании NVidia к этому моменту уже почти вытеснили продукцию 3Dfx, официально терпящая колоссальные убытки 3Dfx все еще считалась лидером индустрии. С анонсом нового чипа GeForce 256 с гегемонией 3Dfx было покончено раз и навсегда. GeForce и его последователи практически стали стандартом 3D-графики, а со сближением NVidia и Microsoft и их совместной работой над Xbox продукция компании с каждым днем выглядит все более привлекательной.



Все, что можно было узнать о «Российской Лиге Battletech», вы узнали из репортажа в этом номере. В поле зрения Андрея Алаева и Александра Черных оказались многочисленные фанаты вселенной Battletech, которые объединились в России, организовав своеобразный клуб. Уверен, что Вячеславу Назарову будут долго вспоминать превью Duke Nukem Forever. Если статья, посвященная 3D-action, начинается со слов: «Кабанчики – объективная реальность нового мира», — то можно рассчитывать на популярность в определенных кругах. Причем, как в хорошем, так и в плохом смысле этого слова. С этой статьи началось восхождение Назарова по лестнице славы…



«Репетируя революцию», «3D-философия – новое поколение», «Французы наступают», «Shenmue на TGS'99» — такими были заголовки статей в этом номере. В индустрии намечались глобальные сдвиги, гигантские корпорации пожирали друг друга, готовились к выходу проекты, способные совершить революцию… Напряжение чувствовалось во всем и, конечно же, передавалось на страницы журнала. Читателям пришлись по вкусу и репортажи о новом поколении карманных игр, и special, посвященный проектам Lucas Arts по вселенной Star Wars. Хватало в этом номере и обзоров хитовых игр, вроде Civilization: Call to Power от Activision, и прохождений, и писем читателей…



9 сентября 1999. Американская премьера Dreamcast

9-9-99. Именно этот уникальный день стал датой американской премьеры Dreamcast. Блестяще проведенная маркетинговая кампания, огромное количество великолепных игр, в числе которых в день запуска были Soul Calibur, Ready 2 Rumble, Sonic Adventure и NFL2K - все это обеспечило Sega феноменальный старт. За первый день продано 300 тысяч консолей. Это число к концу года увеличилось до полутора миллионов, и Dreamcast превратился в одну из самых перспективных игровых платформ. В принципе, он мог бы оставаться ею и сейчас, если бы не решение Sega перекрыть консоли кислород.



13 сентября 1999. Sony анонсирует PlayStation2

После громогласного старта Dreamcast в Америке долго ждать Sony уже просто не могла. 13 сентября на специально созванной пресс-конференции корпорация продемонстрировала финальный дизайн, название и логотип своей новой игровой приставки и показала прессе несколько демо-версий наиболее перспективных проектов на PS2. В их числе оказались Gran Turismo 2000, планировавшийся к выпуску вместе с приставкой, а также портированный с игровых автоматов Tekken Tag Tournament и Ridge Racer V.

Октябрь 1999. Take 2 покупает DMA

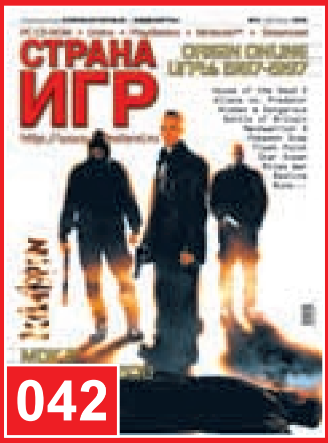
Бурно развивающееся и весьма перспективное издательство Take2 приобрело осенью 1999 года еще более бурно развивающуюся и перспективную команду DMA Design, создателей знаменитой серии Grand Theft Auto. При финансовой поддержке Take2 английская команда приступила к созданию третьей серии GTA, которая должна перенести игровой процесс в трехмерный мир. Выяснить, насколько правильным было решение Take 2 о покупке DMA, мы сможем уже совсем скоро – GTA3 выходит на PlayStation2 уже в конце октября.

Ноябрь 1999. Namco ткрывает MonolithSoft

Издательство Namco, за долгие годы в игровой индустрии создавшее массу успешных игровых проектов, от Pacman и Galaxian до Tekken, озаботилось новыми идеями. Самым прибыльным и популярным на японском рынке являлся жанр RPG, на котором доминировали компании Square и Enix. Вмешаться в расстановку сил и самостоятельно разработать ролевую игру, способную тягаться с Final Fantasy и Dragon Quest – вот главная идея, положенная в основу новой студии MonolithSoft. В состав подразделения практически в полном составе вошла команда разработчиков Xenogears, которая немедленно приступила к созданию эпической, машстабной и весьма неординарной игры Xenosaga. Первый эпизод этой «новой космической мыльной оперы», изящно озаглавленный по-немецки Der Wille Zur Macht, появится в продаже уже осенью этого года.

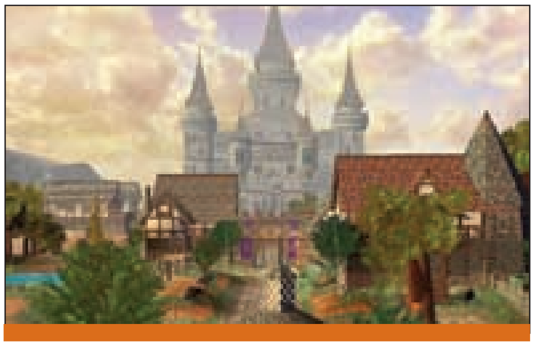


В своей аналитической статье «Компьютерные игры: 1987-1997» Петр Давыдов беспристрастно отметил основные события, которые произошли за десятилетний период в индустрии PC-игр. Вывод, правда, был довольно спорным — едва ли индустрия могла пережить пик своего развития в 1993 году. В этом номере также стоило бы отметить яркие игровые новости, special «Origin Online: новая эра», MDK 2 и Kingpin в рубрике «Хит?», обзоры Alien vs. Predator и House of the Dead 2. В «Обратной Связи» мы весьма прозаическим образом растолковали самым серьезным читателям нашу первоапрельскую шутку. Говорят, многие на нас всерьез обиделись…



Не могу не обратить вашего внимания на special с характерным названием «Мыльная опера Maxis». В нем автор, ваш покорный слуга, с нехарактерной для него тщательностью и старательностью воссоздал на бумаге историю разработчиков The Sims. Что самое удивительное, ряд прогнозов и выводов оказались абсолютно правильными. SimMars, правда, не вышел, но об этом автор догадаться никак не мог. Пророческими оказались и слова Леонида Акиншина в превью Unreal Tournament: «Игра станет явлением, настоящей вехой на пути развития жанра».





24 ноября 1999. Ultima IX Ascension

Самая масштабная игра в истории Origin, это вовсе не Ultima Online. Куда больше времени, усилий и ресурсов вложили разработчики под руководством Ричарда Гэрриота в создание последней части «трилогии трилогий» - Ultima IX Ascension. Эпическая ролевая игра в полностью трехмерном мире с полной свободой передвижения, несмотря на четырехлетний цикл разработки, все еще не была готова к моменту наступления даты выхода, определенной Electronic Arts. Игра была выпущена с огромным количеством багов и недочетов и счастливо избежала популярности. Спустя пару месяцев и десяток патчей Ascension наконец-то превратилась в настоящую «конфетку» и действительно интересную игру. Впрочем, к тому моменту мир уже был занят другими проектами.

13 декабря 1999. Quake III Arena

Сразу же после завершения работ над Quake II лидеры id Software сообщили игровой общественности о том, что их новый проект, а соответственно и новый движок, получит название Trinity и, скорее всего, не появятся в продаже до середины или конца 2000 года. Однако господин Кармак сотоварищи лукавили. Поддавшись уговорам издательства Activision, они решили сделать еще одну игру серии Quake, посвятив ее на этот раз исключительно многопользовательскому режиму. Новый движок, конечно, не был столь отличен от Quake II, как сам Q2 отличался от своего прешественника, однако ряд весьма интересных нововведений в нем все-таки был. А скоростной и ураганный игровой процесс пришелся по вкусу многим хардкорным игрокам. Впрочем, уже в Quake III просматривалась четкая тенденция – чем лучше id делает движки, тем посредственнее у команды получаются игры.

29 декабря 1999. Shenmue

Грандиознейший игровой проект Yu Suzuki и студии Am2, казалось бы, не имел никаких шансов выйти в 1999 году. После перенесения даты выхода игры с октября на весну 2000 года никто, абсолютно никто не ожидал чуда. Однако стараниями компании Enix, которая отодвинула свой мегапроект Dragon Quest VII с 29 декабря девяносто девятого года на 26 августа двухтысячного, Sega все-таки поторопилась и выпустила Shenmue как раз перед новым годом. Вместе с Resident Evil: Code Veronica, вышедшей 3 февраля 2000 года, творение Suzuki делит первое место по продажам на Dreamcast в Японии с показателями около 650 тысяч экземпляров.





Январь 2000. The Sims

16 января 2000 года Electronic Arts выпустила The Sims. Знаменательное событие повлекло за собой множество последствий, которые сложно было оценить однозначно. Тем не менее, тогда все без исключения были счастливы. Симулятор жизни, точнее, симулятор образа жизни среднестатистического американца оказался необычайно увлекательной игрой. Симы жили своей собственной жизнью: они ходили на работу, ели чипсы, смотрели телевизор, принимали душ, пользовались туалетом, приглашали гостей, ссорились, мирились, заводили детей, умирали и т.д. и т.п. Никогда ничего подобного еще не было. Вдобавок ко всему Maxis позаботилась о будущем и сделала The Sims открытой игрой, то есть оставила возможность быстрого и простого использования разного рода бонусов, add-on'ов и expansion pack'ов. Постепенно игра превратилась в жвачку, дойную корову, которая исправно приносила деньги компании и оставалась при этом невероятно популярной.

Побывав на выставке E3'99, Сергей Амирджанов написал большой репортаж, который сразил читателей огромным количеством настоящих сенсаций. Nintendo анонсировала свою новую приставку, Sega стала звездой выставки, Lionhead закрыла стенд в самый разгар выставочных событий… Special Александра Сидоровского, посвященный идейным наследникам X-Com, Abomination: The Nemesis Project и Gorky 17, не мог не прийтись по душе читателям, также как и статья Quake III: Arena Test, помещенная в рубрику «ХИТ?» и принадлежащая перу… самого Гоблина! В этом номере можно было отметить превью AoE2, написанное по бета-версии, полученной от компании Microsoft, и детальное прохождения Commandos: Beyond the Call of Duty от Максима Заяц.



В этом номере был представлен более подробный отчет о выставке E3'99. Огромное количество известнейших title'ов, большая часть которых, кстати, уже успела выйти к настоящему моменту, подверглось тщательному изучению нашими экспертами. Во вступительном слове Сергей Амирджанов назвал E3 выставкой, которая лучше всего передает состояние игровой индустрии. О том, каково было это состояние ко времени выхода номера, наши читатели могли узнать из развернутого репортажа, включавшего в себя уникальный фотоматериал, эксклюзивные сведения и невиданные доселе скриншоты.



4 марта 2000. Японская премьера PlayStation2

Единожды анонсировав твердую дату запуска новой приставки, Sony железно придерживалась этого ориентира. Несмотря на то, что посетители специально организованной в конце февраля выставки PlayStation Festival не были особенно удовлетворены составом премьерных проектов на PS2, Sony все равно решила выпустить платформу - все опросы показывали, что японцы готовы покупать PS2 как с играми, так и без них. Стратегия Sony полностью оправдалась, когда утром 4 марта перед дверями магазинов выстроились километровые очереди и недешевую приставку (39,800 иен или около $330) просто смели с прилавков в количестве, превышавшем 800 тысяч штук. Игр на PS2, правда, было продано значительно меньше.

12 мая 2000. MGS2: Sons of Liberty

Трудно вообразить, что бы представляла собой E3'2000, если бы на ней не прозвучал анонс Metal Gear Solid 2. Пожалуй, самая невыразительная и неинтересная из всех E3 в истории, выставка не преподнесла абсолютно никаких сюрпризов. Единственным и самым вдохновляющим был, конечно же, MGS2. Как и весной 1997 года, в году двухтысячном для Sony важнее всего было отвлечь внимание общественности от низкокачественных игр, которые были запланированы к выходу на премьере PS2, и обратить внимание на потенциальные суперхиты, которые появятся в недалеком будущем. И новый шедевр от Hideo Kojima стал просто идеальной возможностью продемонстрировать всю реальную силу консоли. В шоке от десятиминутного видеоролика, кажется, пребывали абсолютно все.



10 марта 2000. Xbox оказался правдой

Слухи о скорой атаке Microsoft на игровой рынок будоражили общественность весь 1999 год, и 10 марта на Game Developers Conference корпорация объявила о своих планах по выпуску собственной игровой приставки Xbox в 2001 году. Объявление, шокировавшее многих экспертов, было сделано самим главой Microsoft Биллом Гейтсом. Несмотря на то, что никаких даже самых минимальных подробностей относительно проекта раскрыто не было, игровая индустрия отреагировала на анонс бурно. Положительные отзывы были перемешаны с возгласами недовольных – мнения об Xbox разделились точно так же, как они делятся и при обсуждении самой корпорации Microsoft. Но главное – мы все убедились в том, что Xbox из разряда фантазии перешел в реальность.

Август 2000. Harry Potter

Издательство Electronic Arts в августе 2000 года приступило к игре по-крупному. Во-первых, еще весной компания объявила о том, что она намерена осуществить беспрецедентную поддержку PlayStation2, выпустив еще до конца года почти десяток проектов. Во-вторых, EA занялась закупкой лицензий популярных Вселенных. Самым крупными приобретениями стали лицензии от студии Warner Bros. с правами на издание игр по мотивам книг и фильма о Harry Potter и оформленная чуть позже сделка с New Line Pictures относительно игр по мотивам второго мегапроекта 2001 года – фильма Lord of the Rings. Каждая из этих покупок тянет примерно на 10 миллионов долларов – EA рассчитывает окупить эти средства без всяких проблем.



Первое, что бросается в глаза в этом номере – статья знаменитого игрового дизайнера, нашего общего хорошего знакомого и друга Levelord'а. И кстати, в глаза эта статья бросается не только и не столько из-за гигантской фотографии ее автора, сколько из-за любопытнейшей информации, которую могли почерпнуть оттуда начинающие разработчики и обычные геймеры. Продолжение репортажа, посвященного E3, позволило узнать самые свежие сведения об играх, которые никогда до этого не упоминались на страницах журнала. Кстати, крайне любопытно, что на E3'99 Prey все еще считался живым проектом, и мы даже посвятили ему одну статью в рамках репортажа…



Вышел Dungeon Keeper 2, и, наверное, в честь его выхода мы немножко изменили дизайн журнала. Теперь каждой более-менее приличной игре полагалась титульная страница с артами, фотками и скринами. В этом номере обнаружилось интервью с разработчиками 7 Studios. Сергей Овчинников, кстати, был первым из журналистов, открывших перспективную команду, которую собрали покинувшее в свое время Westwood Eric Yeo и Lewis Peterson. Не могу не обратить внимание читателей на действительно блестящий обзор Descent III, автором которого был небезызвестный Гоблин.



26 августа 2000. Анонс Nintendo GameCube

Пропустив и полностью проигнорировав выставку E3, компания Nintendo решила анонсировать детали проекта GameCube на своем собственном ежегодном шоу Spaceworld, которое проходило с 26 по 28 августа в Токио. Показав финальный дизайн приставки, объявив ее совершенно неожиданное название (впервые игровой прессе не удалось докопаться до финального варианта названия заранее), прокрутив перед изумленными зрителями совершенно фантастическую нарезку из роликов будущих проектов и ничего официально не анонсировав, Nintendo сумела добиться впечатляющих результатов. GameCube был принят на «ура»!





26 октября 2000. Выход PlayStation2 в Америке

Несмотря на серьезные проблемы, с которыми столкнулась Sony в процессе подготовки к запуску PlayStation 2, компания все же приняла решение во что бы то ни стало запустить систему в 2000 году. В результате из-за нехватки производственных мощностей 26 октября, в день запуска платформы, было доступно лишь 500 тысяч консолей, которые были заказаны предусмотрительными геймерами еще в середине лета. Вместе с приставкой стартовало, страшно сказать, 33 (!) различных игровых проекта, из которых лишь SSX, Tekken Tag Tournament, Dead or Alive 2 и Ridge Racer V были мало-мальски достойны покупки. До самой весны'2001 преодолеть дефицит PS2 компании так и не удалось.

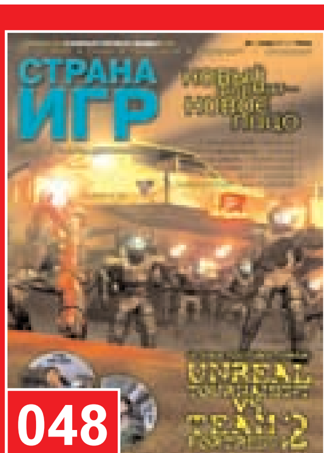
Декабрь 2000. Выход American McGee's Alice

Может быть, выход American McGee's Alice и не произвел переворота в индустрии, но сенсацией стал однозначно. Движок Quake III Arena, талантливо извращенный сюжет «Алисы в Стране Чудес», динамичный игровой процесс... Но самое главное, дизайн - яркий, гениальный и неповторимый. Самые революционные, самые известные и высокобюджетные игры не сравнятся с American McGee's Alice по части дизайна. Безумные краски, безумные персонажи, безумнейшая архитектура уровней, наполненная безумием атмосфера... Такого еще не было. И, возможно, больше не будет.

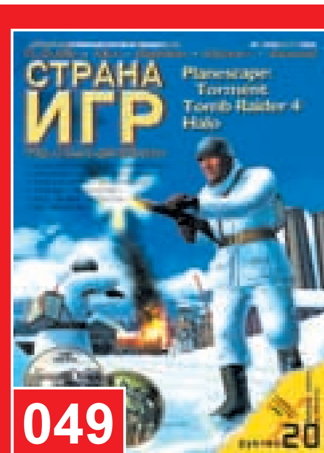
6 января 2001. Первый показ Xbox

На выставке Consumer Electronics Show, некогда главном пристанище всех компаний, входящих в игровую индустрию, корпорация Microsoft представила внешний облик приставки Xbox, рассказала о финальных технических спецификациях и даже продемонстрировала две игры – созданную студией Argounaut Malice и Oddworld'овский Mynch's Oddysee. Сюрприза не получилось – еще за пять дней до памятной презентации на прилавки американских магазинов раньше времени попал очередной номер журнала Electronic Gaming Monthly, в котором публиковался материал, посвященный будущей презентации. Весь мир узнал об облике Xbox и без помощи Билла Гейтса.

И наконец, случилось то, о чем так долго мечтали и наши читатели, и мы сами! «Страна Игр» вернулась к старому формату, финской полиграфии и качественной бумаге. Сие событие было отмечено окончательно изменившимся дизайном и рядом уникальных материалов. Гоблин нежданно-негаданно выдал безупречные со стилистической точки зрения превью Team Fortress 2 и Unreal Tournament, Вячеслав Назаров напрягся и сотворил вполне съедобный и даже вкусный обзор Kingpin, Юрий Поморцев порадовал детальной рецензией Jagged Alliance 2. В общем, праздник удался во всех отношениях.



Старший опер Гоблин, переживая, очевидно, творческий подъем, создал объемный материал, посвященный Starship Tribes и называвшийся коротко и ясно «Трайбализм». Любителям экзотики наверняка пришлась по душе созданная Вячеславом Назаровым статья по Tomb Raider IV: The Last Revelation, помещенная в рубрику «Хит?». Чрезвычайно любопытным оказалось иプревью Ferrari F355 Challenge от Сергея Овчинникова. В последний раз в рубрике «Хит?» да и вообще во всем журнале был упомянут SimMars. Еще одной характерной чертой этого номера может считаться не в меру разросшаяся рубрика «Тактики», что не преминули заметить читатели.



31 января 2001. Dreamcast no more

Этот день запомнится всем почитателям продукции компании Sega как точка отсчета новой эпохи в истории знаменитого японского издательства. 31 января Sega объявила о том, что намерена прекратить выпуск и поддержку собственных приставок и превратиться в независимое издательство, работающее на всех популярных платформах. Последней консоли Dreamcast был дан срок жизни до конца года. По его завершении новые игры на приставке более появляться не будут, а сама Sega вплотную займется работой с бывшими конкурентами - Sony, Nintendo и Microsoft. На мировой арене совершенно неожиданно появилась новая сила, обладающая достаточными ресурсами и опытом, чтобы превратиться в крупнейшее независимое издательство планеты.

Февраль 2001. Gamestock

Спустя всего лишь несколько недель после CES, компания Microsoft провела свою ежегодную мини-выставку Gamestock'2001, на которой специально для игровых журналистов было продемонстрировано порядка дюжины самых разнообразных игровых проектов на Xbox. Чрезвычайно сырые игры следовали одна за другой, и ни одна из них не смогла в достаточной степени впечатлить требовательную публику. И хотя Gamestock не считается для Microsoft полным провалом, убедить индустрию в серьезности своих намерений корпорации пока так и не удалось.



Март 2001. Выход Black&White

Ее ждали все. Ее откладывали бесконечное число раз. Ее бесконечное число раз демонстрировали «избранным» журналистам. Она обросла слухами, сплетнями и откровенным бредом. И наконец, Она вышла. Black&White, гениальный проект гения Питера Молине, оказался, вне всяких сомнений, великой игрой. Почувствуй себя Богом. Плохим или хорошим, добрым или злым, жестоким или мягкосердечным. Вырасти своего монстра. Страшного или симпатичного, умного или глупого, ленивого или активного. В Black&White можно было делать все. Или не делать ничего. И при этом творение Молине оставалось игрой.



Февраль 2001. Doom3

Очередная выставка MacWorld Expo, прошедшая в феврале 2001 года в Токио, преподнесла игрокам планеты ряд совершенно невероятных сюрпризов. Во-первых, именно ее компания NVidia выбрала для того, чтобы официально анонсировать свой новый 3D-чип NV20, который теперь получил название GeForce 3. Во-вторых, для того чтобы продемонстрировать возможности новой технологии была приглашена компания id Software, которая с величайшей помпой показала работающую технологическую демку грядущего Doom III, снабженную совершенно невероятными световыми эффектами и максимально детализованными игровыми моделями. Сюрприз получился грандиозным – абсолютно никто такого не ожидал. Тем более удивительно, что событие такого масштаба и значения именно для игроков на PC произошло на выставке, организуемой компанией Apple, которая за последние пару лет попыток привлечь геймеров на свою сторону так и не добилась сколь-либо значительных результатов.

Это был наш первый юбилейный выпуск, пятидесятый по счету. Скромный юбилей мы отметили скромной статьей от редакции. Тем временем Сергей Овчинников и Сергей Лянге отправились на европейскую презентацию Command&Conquer: Tiberian Sun. По возвращении был создан обзор игры, который включал в себя интервью с Линкольном Хершбергом, менеджером проекта, и прикольные фотографии с самой презентации. Сергей Овчинников также сотворил маленькое произведение искусства под выразительным названием «What's ShenMue?». Если читатели по прочтении статьи не полюбили Shenmue, то можно только недоумевать, как такое могло случиться. В этом номере появилась новая рубрика «Уголок Гоблина».



Этот номер подвергся небольшим организационным изменениям. Разросшаяся «Обратная Связь» была разбита на две части, причем одна из них размещалась в самом начале номера, а другая – в конце. С функциональной точки зрения смысла в этом не было, наверное, никакого, но подобная система просуществовала довольно долго. В процессе работы над номером произошло важное событие: Nvidia анонсировала новую видеокарту – GeForce 256. Характеристики, подкрепленные технологическими демками, производили неизгладимое впечатление. Разумеется, GeForce была посвящена целая статья в рамках рубрики «Железные новости с Сергеем Овчинниковым».



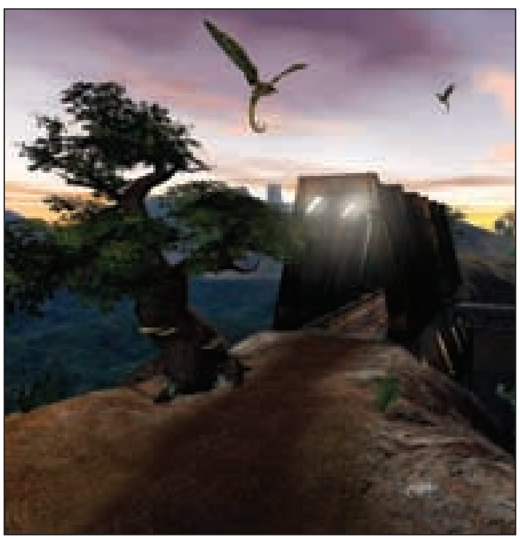
21 марта 2001. Премьера GameBoy Advance

Компания Nintendo выполнила свои обещания и выпустила новое поколение великолепного GameBoy точно по плану. Первый миллион консолей разлетелся с прилавков в один миг, а к сентябрю количество проданных GBA достигло уже трех миллионов экземпляров. GBA официально стал самой продаваемой игровой приставкой в Японии. Платформа вышла в свет с четырьмя оригинальными играми от Nintendo (Super Mario Advance, F-Zero Advance, KuruKuru-Kururin и Napoleon) и еще десятком игрушек от Capcom, Sega, Konami и других издательств. GBA и сегодня продолжает бить все рекорды по скорости распространения по планете. 3 миллиона в Японии, 2 – в Америке, больше миллиона в Европе.



Апрель 2001. Анонс Unreal II

Несмотря на то, что ранние версии движка Unreal 2 демонстрировались избранным счастливчикам еще в прошлом году, реальную игру на нем впервые удалось увидеть лишь в апреле 2001 года. А на выставке E3'2001 многим журналистам (и нам в том числе) продемонстрировали уже вполне рабочую версию с новыми тактическими элементами и фантастическим качеством графики. Разработкой собственно игры занимается «легендарная» Legend Entertainment, которой технари из Epic Games оказывают всяческую поддержку.





28 апреля 2001. Gran Turismo 3 A-Spec

Долгожданная всеми фанатами PlayStation2 игра вышла спустя ровно 1 год, 1 месяц и 22 дня после того, как PlayStation2 появилась на прилавках японских магазинов. Именно такая задержка произошла у Polyphony Digital, которая поначалу предполагала выпустить тогда еще "Gran Turismo 2000" в один день с запуском приставки. Фанаты, к счастью, не обозлились, а напротив, с огромным энтузиазмом раскупили почти полтора миллиона копий суперхита только в Японии. Американский же успех GT3 вообще не поддается никакому, даже приблизительному подсчету. Ввиду недоступности даже самых неточных цифр продаж, наше предположение – порядка двух миллионов копий.

Май 2001. E3, E3, E3

Как и положено, если уж E3'2000 оказалась неудачной, то по крайней мере E3'2001 совершенно точно должна быть как минимум приличной. Так и случилось. В 2001 году выставка удалась на славу. Премьера двух новых игровых платформ, обе из которых впервые предстали перед широкой публикой в играбельном виде. Сильнейшая демонстрация того, кто до сих пор хозяйничает в дружном доме игровой индустрии, со стороны Sony. Первые плоды мультиплатформенного безумия компании Sega. Наконец, невероятная линейка от независимых издательств Elecrtonic Arts, Havas и Infogrames. Хороших игр было так много, что просто не хватало времени даже бегло взглянуть на них. Именно E3 показала нам, что индустрия вновь на серьезном подъеме.

В сентябре 1999 года в Лондоне прошла традиционная европейская выставка ECTS, и уже в первом октябрьском номере «Страны Игр» это событие получило должное освещение. Демонстрация за закрытыми дверьми Black&White и The Sims, анонс WarCraft III – обо всем этом наши читатели узнали первыми. Стоит ли говорить об эксклюзивности некоторых сведений, а также фото- и графического материала? Еще одному важнейшему событию – анонсу Sony PlayStation II - был посвящен специальный материал в рамках рубрики «Железные новости с Сергеем Овчинниковым». Несмотря на амбициозный характер полученной информации, ролики из игр и технологические демки тогда нас не сильно впечатлили. Возможно, и читатели смогли это понять...



«Tokyo Game Show 99: ложки дегтя в бочках меда» - с таким весьма точным названием появился в этом номере репортаж с японской игровой выставки. Действительно, количество title'ов, будораживших воображение, казалось невероятным. Вообще, этот номер войдет в историю как содержащий максимально возможное количество статей о хитовых играх. Превью Soldier of Fortune, Unreal Tournament и Icewind Dale в рубрике «Хит?», обзоры Rainbow Six: Rogue Spear, Flight Unlimited III, Age of Empires II: Age of Kings, Homeworld и Resident Evil III. Чтобы в одном номере встречалось такое количество громких имен - такое случается не часто.



2001. Объединение усилий

В Японии, ранее других стран столкнувшейся с кризисом или, мягче говоря, с замедлением развития игровой индустрии, все крупнейшие издательства встали перед лицом опасности, грозящей им в связи с затянувшимся переходным периодом. Самым удивительным было то, что многие из важнейших игроков на рынке осознали, что добиться положительных сдвигов в работе им удастся только вместе. Всю весну и лето новостные ленты сотрясали заявления о начале сотрудничества различных издательств друг с другом то в одной, то в другой, то в третьей области. Sega и Namco, Square, Namco и Enix, Capcom и Nintendo – все эти союзы и альянсы направлены на создание более совершенных игровых проектов, совместную их раскрутку и, в результате, большие продажи. Нам кажется, что эта тактика может оказаться весьма успешной и ее наверняка возьмут на заметку многие западные издательства.

6 сентября 2001. Shenmue 2

Многие хардкорные игроки утверждали, что первую часть Shenmue можно воспринимать не более, чем демо-версию всей игры, масштабной и захватывающей. Об этом говорило и слишком медленное вступление, растянувшееся на полигры, и не слишком-то большая территория, доступная для исследований. Выхода Shenmue 2 пришлось ждать почти два года. За это время Dreamcast успел превратиться с перспективной консоли в угасающую, хотя и чрезвычайно привлекательную игровую платформу. И если первая Shenmue с грандиозной помпезностью, можно сказать, открыла эпоху Dreamcast, то вторая с не меньшим фурором ее закрывает. Новая игра примерно в десять раз больше первой части, включает в себя четыре огромных города, расположенных в разных частях китайского континента. Значительно улучшена графика. А игровой процесс стал более динамичным и разнообразным. Чего же еще можно желать?





14 сентября 2001. Выход GameCube в Японии

Новая приставка Nintendo являет собой все то, что мы в свое время ждали от Nintendo 64 и так от нее не получили. Качество графики на уровне голливудских фильмов (и даже лучше, если посмотреть, например, на Star Wars: Rogue Leader), масса великолепных игровых проектов, поддержка платформы ведущими мировыми разработчиками, совместимость с феноменальным GameBoy Advance – все это позволяет нам прогнозировать новой приставке от Nintendo безоблачное будущее. 14 сентября 2001 года в японских магазинах появились первые пятьсот тысяч приставок, и три эксклюзивных игры: великолепный «антиплатформер от Miyamoto» Luigi's Mansion, гонка WaveRace: Blue Storm с суперреалистичными водяными эффектами и чрезвычайно удачная захватывающая Action/головоломка Super Monkey Ball от Sega и Amusement Vision.

1 октября 2001. Появление 100-го номера СИ



Именно в этот день свершится историческое событие. Более чем за пять лет своего существования, журнал «Страна Игр» был напечатан тиражом, превышающим пять миллионов экземпляров и разошелся по рукам фанатов компьютерных и видеоигр нескольких десятков стран по всей планете. Как вы могли проследить из нашей ретроспективы, раскинувшейся красной лентой через весь журнал, в истории «Страны Игр» были и победы, и поражения. Были и сногсшибательные двухсотстраничные ежемесячные выпуски, был и страшный кризис с газетной бумагой. Но самое главное – журнал, развиваясь и меняясь год от года, все-таки оставался самим собой. Изданием, с которым, надеемся, вам интересно.

Этот номер оказался своеобразным продолжением предыдущего. Halo, Messiah, Donkey Kong 64 и Oddworld: Munch's Odyssey… Казалось, не будет конца статьям, посвященным суперхитам. Так или иначе, в этом номере также произошли немаловажные изменения. В частности, появилась рубрика «Widescreen» с бессменным ведущим Сергеем Овчинниковым. Рубрика, может, и не вполне вписывалась в игровую тематику, но все же пользовалась большой популярностью среди читателей. Не осталась незамеченной и глобальная работа Сергея Дрегалина, называвшаяся «Энциклопедия AD&D». Работа была настолько глобальной, что в этот номер вместилась только ее первая часть.



Превью Vampire: The Masquerade, Motocross Madness 2 и Legend of Dragoon в рубрике «Хит?», обзоры Grandia, Grand Theft Auto 2 и Revenant. Поток хитов продолжался и не думал сходить «на нет». «Widescreen» в этом номере приблизилась к игровой или, точнее, компьютерной тематике и была посвящена CG в фильмах. Гоблин в очередной раз порадовал читателей своей авторской рубрикe, написав в своем «Уголке» об игре Evolva. В этом номере также было опубликовано продолжение «Энциклопедии AD&D», насыщенное таблицами и превью перспективных ролевушек, каким-то образом связанных с AD&D.





C&C RENEGADE

Сергей Дрегалин

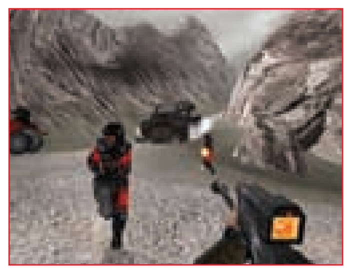
Желаете вопрос на засыпку? В какой игре с видом от первого лица мы могли погулять по базе достопочтенного братства NOD? Ну-ка, ну-ка...

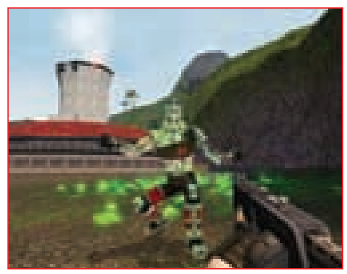


Вряд ли вспомните, потому что засадные ребята из Westwood впихнули сие строение из бетона и пластмасс в эпический ролевой проект Lands of Lore III. Дескать, нате, не ждали? Не ждали. Зато ждем полноценный трехмерный экшен **C&C Renegade**. Вот там-то подобные базы будут весьма к месту.Идея Renegade тривиальна до неприличия. Во времена выхода первого C&C, которого, каюсь, по незнанию и молодости лет я долго обзывал "третьей Дюной", пресловутая шестая миссия за GDI стала настоящим культурным шоком. Как это так — уничтожить базу противника одним (ОДНИМ!) коммандосом?! Да будь он хоть трижды крут, сделать это на первый взгляд казалось невозможным. Как бы не так. Виртуозы C&C умудрялись уничтожить все и вся, не получив при этом даже царапины. В итоге, несмотря на то что в игре было много ярких и интересных миссий, в душу запала только шестая. С коммандос.

Следующий шаг логичен до неприличия — а почему бы не сделать крутой 3D-action с коммандос в главной роли? Во-первых, это сейчас модно, во-вторых, почему бы не поорать во всю глотку "drugs and rock-n-roll" вместо набившего оскомину "come get some"? Да не вопрос! Ребята из Westwood уже полным ходом работают над двумя частями **Renegade** (угу, сиквел пышет жаром), а также... Ладно, не буду исходить желчью. А то бы приплел сюда аркадные гонки на "Орках" и какую-нибудь sim-C&C-оперу.

Что мы будем делать в **Renegade**? То же, что и в двухмерном варианте игры. Подрывать, уничтожать, спасать и похищать. За проделками хитрого коммандос будем наблюдать от третьего лица — такая нынче мода, никуда не денешься. Оружие дадут. Арсенал скромный, но убийственный — винчестер, неизменная M16, снайперская винтов-





ДОСЬЕ
Платформа: PC Жанр: 3D-action
Издатель: Electronic Arts Разработчик: Westwood Studios Онлайн: westwood.ea.com/
Дата выхода: зима 2001-2002 года

Демис Хассабис, сенсация и революция... В процессе работы над номером эти слова были, пожалуй, самыми популярными. А дело было в том, что Elixir Studios под предводительством бывшего соратника Питера Молине анонсировала невероятный проект: Republic the Revolution. Несмотря на начальную нехватку информации, этому событию была посвящена целая статья в рубрике «Хит?». «Жаркая Зима: 1999-2000» - в этом специальном материале Сергей Овчинников сконцентрировал заметки о самых ожидаемых играх, которые должны были вот-вот появиться на прилавках магазинов. Кстати, статья эта была необычна еще и чисто с оформительской точки зрения.



056

Выход Unreal Tournament перевернул все вверх дном. Бесконечно красивая, бешено динамичная и прекрасно сбалансированная, эта игра надолго отвлекла нас от работы над номером. Что, впрочем, не помешало посвятить ей целый обзор, созданный нашим специалистом по 3D-action Леонидом Акиншиным. Этот номер должен был запомниться читателям еще и очередным выпуском «Widescreen», первой частью большой статьи о Magic the Gathering, а также совершенно необходимым для обладателей Dreamcast материалом, посвященным подключению приставки к Интернету.



057



Если вид штурвала вызывает стойкое отвращение, пусть за него садится напарник. А вы обеспечите огневое подавление — и вам забава, и напарнику весело.

ка, пулемет, гранатомет и три вида взрывчатки. Джентльменский набор начинающего террориста и диверсанта. Пускай немного, но качественно — модель поражений должна быть на высоте. Попал в ногу, враг упадет на землю и попытается отползти, попал в правую руку — до свиданья возможность вести огонь, и так далее.

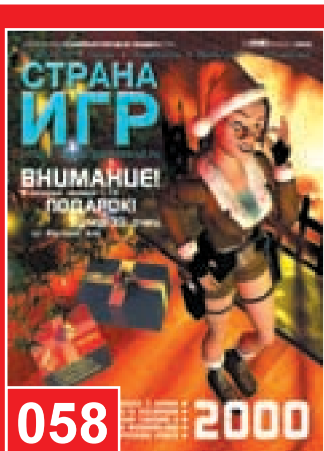
Помимо хорошо знакомых зданий будет и хорошо знакомая техника.

За проделками хитрого коммандос будем наблюдать от третьего лица — такая нынче мода, никуда не денешься. Оружие дадут. Арсенал скромный, но убийственный — винчестер, неизменная M16, снайперская винтовка, пулемет, гранатомет и три вида взрывчатки. Джентльменский набор начинающего террориста и диверсанта.

Наземная, воздушная, морская — выбирайте что больше по душе, и вперед, в кабину пилота. Рулить можно всем. И не обязательно самостоятельно. Если вид штурвала вызывает стойкое отвращение, пусть за него садится напарник. А вы обеспечите огневое подавление — и вам забава, и напарнику весело.

Есть и многопользовательская игра. Ведь это тоже модно, верно? Раз уж изволили сострапать 3D-action, будьте любезны засунуть в него Capture the Flag, Team Fortress, классический Deathmatch. Без них игра бы была куцей, если не сказать купированной. Гарантированно поддерживаются шестнадцать игроков, однако туманные перспективы вырисовывают аж двести пятьдесят шесть.Итог — замах у Westwood весьма серьезный. Я все время был полон скепсиса, дескать, игра призвана срубить денег и опозорить вселенную C&C. Согласитесь, оснований для этого было предостаточно. Да только не факт. Похоже, на этот раз из-под пера создателей "третьей дюны" выйдет достойный представитель жанра 3D-action. Чем черт не шутит…

Начало 2000 года было богато событиями. Вышла забагованная Ultima IX: Ascension, вышел впечатливший нас поначалу Quake III Arena, в наших руках оказалась Gran Turismo 2… Соответственно, были подготовлены детальные обзоры, авторы которых, как может показаться сейчас, отнеслись к играм с излишней мягкостью. Возродившаяся из небытия рубрика «Лаборатория папы Карло» была посвящена концепции мультижанровых игр – тема, согласитесь, до сих пор актуальная. Невозможно не упомянуть и о продолжении статьи о Magic the Gathering. Как показало время, материал этот пользовался огромной популярностью среди читателей, так же как и сам MTG.





COMMANDOS II

Сергей Дрегалин

Даже как-то неловко получается. Вчера прочитал новость, что Commandos II благополучно отправилась в печать. Все, игра полностью завершена, никаких изменений в ней не будет. Впору делать полноценный обзор, да только коварный deadline, то бишь срок сдачи материалов, на компромиссы идти отказался и категорически заявил "на сто первый". Так что не взыщите.

После выхода первого Commandos доселе никому не известные ребята из студии Pyro Studios стали копать в двух направлениях. Часть команды двинулась в сторону независимого набора миссий, Beyond the Call of Duty, а другая часть — в сторону мощного продолжения.

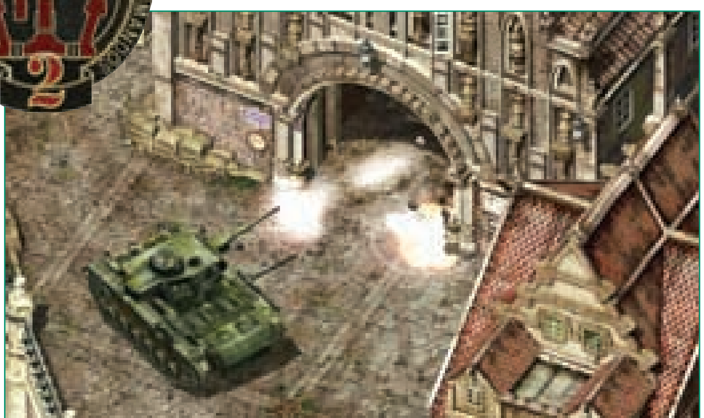
И ведь было что продолжать. Спрайтовая графика удовлетворила только создателей Desperados, а вот более продвинутые социальные слои (а это, разумеется, мы с вами) требовали "три-дэ". Пускай вырастут системные требования, пускай потребуется ускоритель, но мы хотим красивое масштабирование (слышите, кра-си-во-е!) и возможность крутить камеру так и эдак. Сказано — сделано. Графический движок **Commandos II** переработан подчистую. Все успешно прикинулось трехмерным, по сути таковым не являясь.

Но зато есть почти свободное движение камеры, есть шикарная анимация. Ролик, надеюсь, все видели? Круто, ничего не скажешь. Было даже наваждение, будто смотришь на какого-нибудь Hitman с видом в три четверти. Игровые возможности раздвинулись до самых горизонтов. Прыгать-бегать-красться наши парни научились. Залезать в окна, забираться на крыши и лихо перепрыгивать с балкона на балкон — тоже. Глядя на снайпера, притаившегося на чердаке заброшенной

ДОСЬЕ

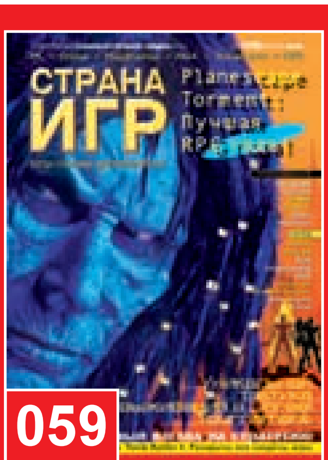
Платформа: PC Жанр: тактика (с долей условности) Издатель: Eidos Interactive Разработчик: Pyro Studios Онлайн: www.eidosinteractive.com Дата выхода: осень 2001 года

Графический движок Commandos II переработан подчистую. Все успешно прикинулось трехмерным, по сути таковым не являясь. Но зато есть почти свободное движение камеры, есть шикарная анимация. Ролик, надеюсь, все видели? Круто, ничего не скажешь.



Графический движок Commandos II переработан подчистую. Все успешно прикинулось трехмерным, по сути таковым не являясь.

На обложке этого номера содержалось спорное утверждение «Planescape Torment: лучшая RPG года!». Примечательно то, что в самом обзоре игры эти слова звучали не как утверждение, а как вопрос… Так или иначе, свои 9 баллов Planescape Torment получил. Очередной выпуск «Уголка Гоблина» на этот вышел под чрезвычайно серьезным и даже несколько угрожающим заголовком «Quake III Arena. Окончательный анализ». Конечно, читателям было крайне любопытно узнать, что думает об этой игре сам Старший Опер. Актуальность проблемы подтверждает вспыхнувшая в «Обратной Связи» дискуссия на тему «Что лучше: Quake III Arena или Unreal Tournament».



Произошло то, о чем мы так долго говорили, - «бескровная революция от Sega». Вышла Shenmue Chapter 1: Yokosuka, и этого было вполне достаточно для того, чтобы мы на время забыли обо всем на свете. Беспрецедентный случай: игра получила 10 баллов из 10. Споры о том, объективна ли такая оценка, продолжались потом еще очень долгое время. Но основная мысль заключалась все-таки в словах автора обзора, Сергея Овчинникова: «Никогда не было еще такой игры». Выход Shenmue затмил собой все остальные сенсации и стал центральным событием номера. Согласитесь, смешно было бы после Shenmue садиться за Urban Chaos (кстати, отнюдь неплохую игрушку).



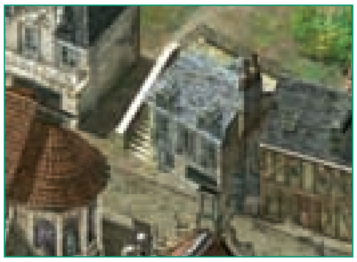




тах и собаке". Второй новобранец — профессиональный вор, с ним все ясно. Европейская разведка всегда предпочитала вербовать сомнительных личностей. Ну а третий новобранец — сюрприз (правда, уже знакомый нам по Beyond the Call of Duty). Зовут нашу героиню Наташа, красотою лепа, бровьми союзна. Мастерски умеет отвлекать глупых фрицев и отводить патрули от привычных маршрутов. Короче говоря, выполняет роль мобильной пачки сигарет, которую мы старательно использовали в add-on`е.

Вся кампания разбита на двенадцать миссий. Абсолютно и железобетонно линейных. Чтобы повысить рейтинг продаж, разработчики решили сделать шаг в сторону упрощения — нехай покупатели не мучаются. Здесь пару хинтов оставим, здесь поменьше патрулей поставим... А специаль-

высотки, невольно понимаешь на ком лежит вина за смерть Кеннеди. Короче говоря, в **Commandos II** можно проворачивать практически любые тактические операции. Даже самые замороченные и виртуозные.



Состав суровых парней почти не изменился. В жертву принесли только

Состав суровых парней почти не изменился. В жертву принесли только водителя, так как управлять транспортными средствами отныне может любой коммандос. Оно и логично, так как даже медведи в цирке успешно нарезают круги на мотоциклах, а тут солидный дядя — и не может проехать пару метров на "Жуке". Конфуз прямо какой-то.

водителя, так как управлять транспортными средствами отныне может любой коммандос. Оно и логично, так как даже медведи в цирке успешно нарезают круги на мотоциклах, а тут солидный дядя — и не может проехать пару метров на "Жуке". Конфуз прямо какой-то.

Новобранцев трое. Причем два из них рода человечьего, а один — собачьего. И нечего хихикать, так как пограничный пес особо обучен и мог бы легко исполнить соответствующую роль в "Четырех танкистах и собаке" но для японцев даже маленький Перл Хабор устроим — то-то они порадуются налету покемонов-камикадзе на военно-морской оплот звездно-полосатой державы.

Я верю в классные продажи **Commandos II**. Мощный брэнд, пробивная пиар-кампания, миллионы поклонников, куча улучшений и переработок по сравнению с первой частью. И главное — специально обученная пограничная собака. Как после этого не купить игру?

Небольшая, но необычайно точная и, пожалуй, даже жесткая статья «Российская игровая индустрия 2000» должна была расставить все точки над i. Оценка уровня самой индустрии и первоочередные меры для ее развития – надеемся, что наши читатели задумались над этим… Работа над номером прошла под знаком EA. Need for Speed: Porsche Unleashed и Shogun: Total War – вот проекты, на которые корпорация сделала тогда ставку. Облик номера существенно дополнили «Widescreen» с обзором «Бойцовского Клуба» и очередной выпуск «Уголка Гоблина», названный автором «Mortyr или вялый привет от Wolfenstein 3D».



DRAGON WARRIOR VII

Олег Кафаров

Сейчас, когда в Японии Final Fantasy X уже успела околдовать абсолютно всех любителей RPG и установить новый стандарт для ролевых проектов, многие все еще покупают игру под названием DW7. Почему?!

Объемы продаж серенькой, с первого взгляда, ролевушки с давно устаревшей даже для PSOne графикой ничуть не уступают Square'вскому монстру. Четыре миллиона копий в одной только Японии! Просто паранормальное явление! Уж не массовый ли это гипноз? Конечно, нет! Дело в том, что начавший свою жизнь еще на NES, сериал Dragon Warrior является праотцом всего жанра японской RPG. **DW7** находился в разработке более пяти лет и претендует на звание самой глубокой и продуманной ролевой игры.

Изначально мы управляем скромным рыбаком, который случайно делает открытие, что когда-то в далеком прошлом мир состоял из огромных, населенных людьми континентов, которые, подобно Атлантиде, исчезли с лица земли. Что за страшную тайну хранит исчезнувшая цивилизация? Кто виноват в содеянном? Можно ли было предотвратить катастрофу? В компании своих друзей, Марибел и принца Кифера, главный герой отправляется в прошлое, пытаясь разгадать тайны давно минувших дней и во что бы то ни стало предотвратить крушение мира. Именно так можно вкратце описать сюжет **DW7**. Игроку придется сколотить команду из нескольких героев, каждый из которых будет обладать определенными качествами и навыками. Как и в FFTactics, в **DW7** геймеру придется заставлять подвластных ему персонажей работать. В зависимости от профессии они будут развивать определенные качества. После овладения навыками мы отправляемся в путь и сражаемся с монстрами, которых, кстати, затем можно клонировать и выращивать на манер тамагочи, чтобы впоследствии они сражались на нашей стороне.

Мир игры просто необъятен! Для того чтобы полностью изучить его понадобится около ста часов. Несметное количество персонажей с кучей заданий для вас, еще большее количество секретов и миниигр способны полностью поглотить игрока.



ДОСЬЕ
Платформа: PSOne Жанр: Role Playing Game
Издатель: Enix Разработчик: Enix
Онлайн: www.enix.com/
Дата выхода: 1 ноября 2001 (США)



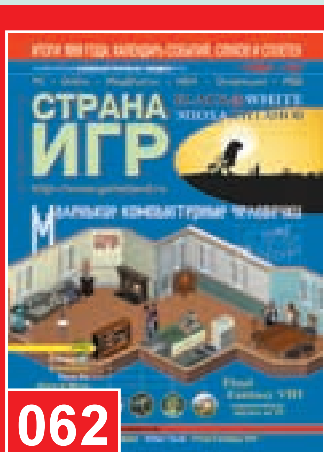


Мир игры просто необъятен! Для того чтобы полностью изучить его понадобится около ста часов. Несметное количество персонажей с кучей заданий для вас, еще большее количество секретов и миниигр способны полностью поглотить игрока.

Умиляет графика. Нарисованные от руки простые двумерные персонажи помещены на полутрехмерные, далеко на самые привлекательные бэкграунды. Как графические, так и звуковые спецэффекты просты, как три копейки, и способны заставить игрока лишь иронично улыбнуться.

Но помните: в **DW7** графика – далеко не главное! Главное то, что внутри! Именно благодаря непревзойденному сюжету игра снискала такою славу у японцев. А они-то в RPG толк знают! Так что отбросьте все технопредрассудки и окунитесь в мир DW7. И друзья после этого еще долго вас не увидят.

Первая часть необычайно интересной и богато украшенной статьи «Итоги 1999 года: календарь событий, слухов и сплетен» совершенно заслуженно стала центральным материалом номера. Вышел The Sims. Внушительных размеров обзор плюс «Дневник», подобие художественного описания, плюс советы по игре – так мы отреагировали на сие немаловажное событие. Кстати, на недостаток хитов пожаловаться было бы сложно. Кроме The Sims, в номере оказались обзоры Crazy Taxi, Final Fantasy VIII и Resident Evil: Code Veronica. Было бы сложно назвать хитом Space Channel 5, но свои семь с половиной баллов эта милая игрушка получила.



К моменту выхода этого номера в Японии уже появилась PlayStation 2. За две недели до этого события там же прошла выставка PlayStation Festival 2000, которой был посвящен специальный репортаж в исполнении Бориса Романова. Обзор Nox'а, игры, названной "убийцей Diablo", вызвал массу споров среди читателей. Неприятно было осознавать, что творение Blizzard вовсе не является таким уж уникальным, как казалось. После серии статей о Magic The Gathering Юрий Поморцев с Сергеем Дрегалиным обратили свое внимание на другие карточные игры и в этом номере посвятили свой материал Earth: The Wizards.



THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND

Сергей Дрегалин



Был когда-то такой Daggerfall. Великий и ужасный. Великий, потому что был клевый. Может быть даже лучший ролевой проект середины девяностых. А ужасный, потому что делали его левым пальцем большой ноги. Халтурили то бишь. Баги лезли отовсюду — они ползли и из игровой логики, и из графического движка, и даже сыпались откуда-то сверху вместе с самой игрой. И тем не менее, Daggerfall до сих пор слывет одной из самых продвинутых ролевых игр. Типа, столп.

Morrowind (а если быть точным, то **The Elder Scrolls III: Morrowind**) вырос на волне неполной самореализации разработчиков. Они сказали — можем еще круче. Не в смысле багов, разумеется. Все свои таланты и силы хлопцы из Bethesda вложили в разработку а) безглючной и б) безупречной с точки зрения игрового процесса игры. Где-то они даже обмолвились об "идеальной RPG для одного игрока", ну да мы на такие заявления вестись не будем. Знаем мы таких "идеальных"...

Движок у **Morrowind** эксклюзивный, красивый и жадный до ресурсов. Число полигонов в кадре огромное, однако не в нем все дело. Вся фишка в работе дизайнеров. Они создают тридцать (ребята, тридцать!) огромных городов с уникальным архитектурным стилем. В каждом городе у руля стоит один из трех Великих Домов — вы можете примкнуть к любому из них, заработав кучу бонусов и нажив эксклюзивных врагов в лице двух других домов. А можете избрать путь нейтралитета и баланса, топая к победе своим собственными тропами, минуя альянсы и союзы.



Свои таланты и силы хлопцы из Bethesda вложили в разработку а) безглючной и б) безупречной с точки зрения игрового процесса игры.

ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: RPG Издатель: Bethesda Softworks Разработчик: Bethesda Softworks
Онлайн: www.elderscrolls.com/main.htm
Дата выхода: IV квартал 2001 года

Героя высматриваем среди трех классов: вор, маг и воин. Пока первый Diablo не начал рыдать слезами счастья, добавлю, что классы эти исключительно базовые, и в процессе игры маг может изрядно накачаться, вор — поднатореть в обхаживании противников файерболлами, а воин — повесить на шею пацифик и повязать бандану с характерными листочками. Что еще? Еще двадцать семь умений и восемь базовых характеристик — джентльменский комплект.

Для финала специально придержал классную цитату от Кена Ролстона, одного из главных корифеев в команде разработчиков. Сказал он просто и ярко: "Morrowind has many stories that end, but there is no end to the story of Morrowind". Если переводить вольно, то получится примерно следующее: "Morrowind откроет вам финалы множества историй, однако сама история Morrowind финала не имеет"... Красиво, непонятно и — главное — интригующе.

Вышла Sony PlayStation 2, и мы могли спокойно оценить и проанализировать детали этого события. Скептическое настроение Бориса Романова, автора специального репортажа «PlayStation 2: бархатная революция», вероятно, передалось и читателям. По крайней мере, в получаемых нами письмах скепсиса относительно выхода новой консоли хватало. Конечно, было бы странно не отреагировать на анонс Microsoft, которая заявила о разработке X-Box, и эта новость, судя по тем же письмам, произвела на читателей куда большее впечатление. На фоне этих событий выход того же Messiah показался тусклым и незначительным. Что, впрочем, неудивительно.



Вышла демо-версия Daikatana, до релиза Starlancer оставались считанные дни, на прилавках появились Need for Speed: Porsche Unleashed, Majesty и Thief II, Dead or Alive 2. На все эти события мы откликнулись соответствующими статьями, обзорами и репортажами. В редакции появилось новое увлечение – Robotic Invention System. Сборкой роботов занимались, в общем, единицы, но зато разговоров было достаточно для того, чтобы мы решились на публикацию статьи, посвященной продвинутой игрушке от Mindstorms. Новой серии карт MTG был посвящен очередной материал Сергея Дрегалина и Юрия Поморцева.



EMPIRE EARTH

Если Рик Гудмэн хотел нас удивить, то ему это удалось. Экс-дизайнер Age of Empires решил переплюнуть всех и вся, оживив древнюю мечту прогрессивной молодежи по скрещиванию классической стратегии в реальном времени и нетленной Civilization.

Сергей Дрегалин





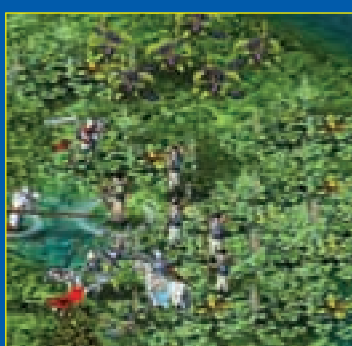
Но это еще ладно. Гудмэн умудрился впихнуть в свой шедевр всю историю человечества — десять вех, от каменного века до двадцать первого столетия. И даже наскоро присоединил пару футуристических эпох, что окончательно всех и добило.

Если не брать в расчет трехмерный графический движок, **Empire Earth** байт в байт слизана с Age Of Empires. По крайней мере игровая механика осталась близка к оригиналу — добываем, возводим, воюем. Корабль на Альфу Центравра не отправляем, однако вместо этого можем вызывать на помощь кумиров и всевозможных культовых товарищей. Для каждой эпохи существует несколько особо популярных личностей, которые както улучшают настроение ваших подданных. Боня Наполеон подкинет бонусов для армии, а поэт-песенник Элвис Пресли повысит мораль всего общества. И так далее.

До знакомства с Пресли и компанией мы должны выбрать себе одну из десятка цивилизаций. Или создать свою собственную, подобрав для нее подходящий баланс параметров. Что для нас важнее — дальность стрельбы танков или мораль общества, скорость передвижения колесниц или добыча пищи в средние века? Поди тут, определи. Число вариантов огромно, и простор для самореализации почти неограничен.

Если не брать в расчет трехмерный графический движок, Empire Earth байт в байт слизана с Age Of Empires.





Одиночная кампания грозно щерится сорока миссиями, тремя сотнями разных подразделений (из них сотня — специально созданные для кампании), двадцатью пятью различными сооружениями. Плюс генератор случайных миссий. Плюс редактор. Плюс возможность модифицировать любое (любое!) из подразделений прямо по ходу игры.

Мораль — возьмите AoE, возведите ее в куб, и тогда вы получите половину **Empire Earth**. Если проект не будет изуродован багами, хилым графическим движком или невообразимыми системными требованиями, мы будем за него голосовать. И не как нибудь, а кровным рублем.

ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: RTS Издатель: Sierra Studios Разработчик: Stainless Steel Studios Онлайн: www.sierrastudios.com/games/empireearth/ Дата выхода: IV квартал 2001

В конце марта нам удалось отправить на Tokyo Game Show двух корреспондентов. Вернулись они перегруженные впечатлениями и коробками с PlayStation 2. Мегаэксклюзивный репортаж от Сергея Овчинникова и Бориса Романова содержал массу любопытнейших фотографий и сведений. Вместе с репортажем в журнале появились обзоры Soldier of Fortune, Starlancer, MDK 2, безумно всех разочаровавшего Force Commander и Ridge Racer V. Задолго до официальных релизов нам удалось познакомиться с «Проклятыми Землями» и «Казаками», и соответственно, большой интерес представляли превью этих игр.

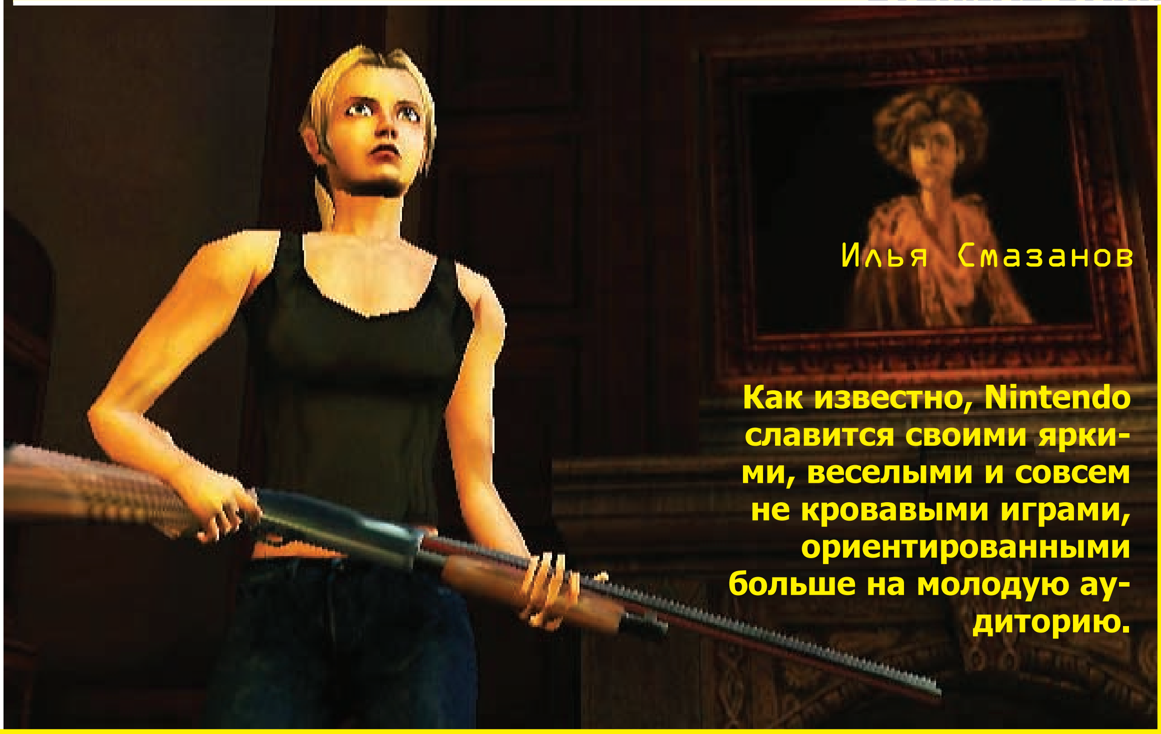


066

Буквально за день до сдачи номера мы узнали о новом проекте Westwood – Command&Conquer: Red Alert 2. Два скриншота, общая информация и несколько часов работы – статья была готова и попала-таки в номер. Наряду с обычными превью и обзорами чрезвычайный интерес представлял специальный материал Михаила Кабанова, посвященный отечественным разработкам и называвшийся «Особенности отечественного движкостроения». Сложно объяснить, почему такие, в общем, специализированные статьи всегда пользовались особой популярностью у читателей, но факт остается фактом: информация о создании движков была интересна не только разработчикам-профессионалам.



067



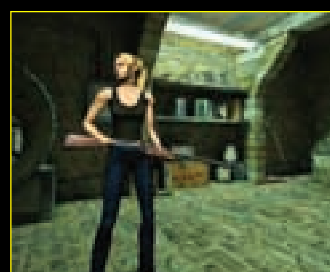
Илья Смазанов

Как известно, Nintendo славится своими яркими, веселыми и совсем не кровавыми играми, ориентированными больше на молодую аудиторию.

ETERNAL DARKNESS



На Space World'2001 был представлен новый уровень из древних времен. Его главной героиней стала девушка, нет, не с веслом, а с мечом, которая вовсе не стесняется бойко крушить им монстров. Дизайн нового уровня довольно разнообразен: его архитектура и текстуры из локации в локацию не повторяются, все выглядит устрашающе красиво и четко. Головоломки стали сложнее и разнообразнее, над решением многих задач теперь придется порядком поломать голову. Подземелье буквально напичкано "умными" ловушками. Любой неверный шаг грозит завершиться кровавой баней: или гигантский камень неожиданно ухнет на голову, или метнувшиеся секира поделит нерасторопное тело на пару частей. Можно даже попасть под ядовитый дротик, от которого в "лучшем" случае пострадает восприятие окружающей реальности...



Однако так уж сложилось, что практически в любой продукт от игрушечного гиганта будет с удовольствием "резаться" и стар (кому за двадцать) и млад. В этом году Nintendo собирается порадовать своих поклонников именно "взрослой" игрой **Eternal Darkness**. Silicon Knights, разработчик, прославившийся хитом Blood Omen: Legacy of Kain, называет свое новое творение для GameCube "психологическим триллером". Впервые игра в своем новом виде (она была портирована с N64) предстала на E3'2001 и запомнилась как одна из самых страшных и инновационных. Сюжет рассказывает о древнем зле, которое очнулось от многовекового оцепенения и собралось вернуть себе давным-давно утраченное господство. На защиту прав человечества встанут лучшие его сыны из разных эпох...



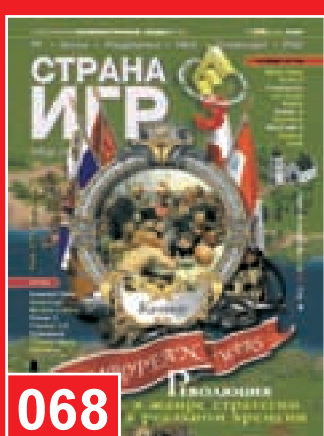
Любителей "чего-нибудь пострашнее" в этом году ждет большой сюрприз в лице Eternal Darkness.

ДОСЬЕ

Платформа: GameCube Жанр: Survival Horror
Издатель: Nintendo Разработчик: Silicon Knights
Онлайн: www.nintendo.com
Дата выхода: 3 декабря 2001

Любителей "чего-нибудь пострашнее" в этом году ждет большой сюрприз в лице **Eternal Darkness**. Как на игру не взгляни, в ней практически все хорошо: и проработанная графика, и до тонкостей продуманный сюжет, и игровой процесс. Американский релиз этого во многом уникального проекта ожидается 3 декабря.

В то время, как одни редакторы бегали по Convention Center в Лос-Анджелесе, другие не успевали перерабатывать получаемую информацию в Москве. Первая часть репортажа, посвященного E3'2000, была создана в Лас-Вегасе и благополучно переправлена в редакцию посредством электронной почты. В то же время в Москве также происходили интересные события. В частности, нам удалось ознакомиться с бета-версией «Казаков». Любопытен также очередной выпуск «Уголка Гоблина», посвященный разного рода тактическим приемам и хитростям в Quake III Arena. В этом номере появилось некое подобие юмористической рубрики, которую вел, разумеется, Вячеслав Назаров.



068

В этом номере оказался подробнейший отчет о прошедшей выставке E3'2000. Впечатления очевидцев от Metal Gear Solid 2, Neverwinter Nights, Tropico, Gran Turismo 2000, WarCraft III, который к этому времени стал обычной стратегией в реальном времени, Command&Conquer: Renegade, Giants: Citizen Kabuto и многих других игр представляли необычайный интерес для читателя. В рамках репортажа о E3 Борис Романов сотворил несколько интересных статей, названия которых говорят сами за себя: «AM2: плоды независимости», «Sonic Team. No Comments»... Статьи о выставке занимали добрую половину журнала, но другая половина оказалась ничуть не хуже.



069

HALO



Вячеслав Назаров

Каждый встретил эту новость по-разному. Кто-то от счастья бегал сломя голову по комнате и совершал прыжки, которым позавидовал бы сам Бубка, сжигая остатки некоего подобия шевелюры о люстры новомодной системы Iliych's Lamp. Кто-то рыдал горючими, словно бензин АИ-92, слезами, замыкая ими контакты в давно погибшем микроволновом телевизоре.

ДОСЬЕ

Платформа: XBox Жанр: action
Издатель: Rockstar Games Разработчик: Bungie Software Онлайн: www.rockstargames.com
Дата выхода: ноябрь 2001

Halo выйдет на Xbox 8 ноября 2001 года. Вне зависимости от того, будет ли игра закончена к этому моменту или нет. Надеемся, что за последние несколько месяцев разработчикам все-таки удалось добиться качественного скачка.





Вы думаете, что наконец-то "Страна Игр" стала выходить 278 раз в месяц или российский Парламент узаконил стрельбу из пушек по воробьям и сигарет у прохожих? Вовсе нет! Оказывается, теперь стало окончательно ясно, что игра **Halo**, выхода которой ждет все человечество и даже один продвинутый пингвин в колонии для малолетних стоматологов, появится только и исключительно на платформе Xbox.

Для тех, кто пока не планирует стать обладателем приставки им. БГ и не знает, о чем идет речь, напомним, что **Halo** будет представлять собой 3D-shooter, события или стрельба в котором происходят в исключительно фантастическом мире. В исключительности и фантастичности последнего можно не сомневаться, ведь компания Bungie Software всегда отличалась огромным вниманием, уделяемым ею сюжетам собственных проектов. Отличалась, разумеется, в лучшую сторону. Чудесным примером может послужить игра Oni, выход которой стал настоящим событием в мире электронных развлечений, предназначенных для маньяков убийц всех калибров и степеней серийности. Новая

...злобные инопланетяне (А где вы видели иных? Добряки с "Факультета" Родригеса и прочие не считаются!), вторгнувшиеся в наши родные вакуумные просторы, порвали человечество и даже некоторых людей на британские флаги. В этой мясорубке, мясо из которой восстановлению не подлежало, уцелел лишь один кораблик, управляемый искусственным разумом.

Продолжение репортажа, посвященного E3, включало в себя статьи о весьма интересных title'ах. Таких, например, как Mafia, Commandos 2, Conker's Bad Fur Day и Seaman. Одним из самых любопытных материалов номера можно назвать статью Levelord'а, который решил поведать русским товарищам о механизмах творчесской деятельности вообще и вдохновения в частности. Из чувства справедливости хотелось бы отметить, что к печати творчество Levelord'а подготовил совсем не Борис Романов, как было написано. Вполне уместно рядом со статьей Levelord'а смотрелся и обзор Heavy Metal F.A.K.K. 2.



070

«19 июня 2000 года Microsoft приобрела Bungie Software и получила эксклюзивные права на издание и распространение разрабатываемых командой продуктов». О судьбе многообещающего проекта Halo оставалось только догадываться... Конечно, на происшедшее мы откликнулись аналитической статьей в рубрике «Хит?». Вышел Diablo 2 и обзор, посвященный этой игре, послужил вступлением к долгим дискуссиям геймеров. Deus Ex, конечно же, не мог не удивить. После отталкивающей Daikatana команде Ion Storm удалось реабилитироваться в наших глазах - великолепный 3D-action с ролевыми элементами не добрал до наивысшей оценки всего полбалла.



071

разработка Bungie Software также обещает не разочаровать всех нас.

Разумеется, как окончательно подтвердили нам разработчики, ничего хорошего, доброго, вечного, светлого, классического для всех нас тех, кто может назвать себя жителями планеты Земля хотя бы в течение последующих 13 минут, в **Halo** не предвидится. Конечно, злобные инопланетяне (А где вы видели иных? Добряки с "Факультета" Родригеса и прочие не считаются!), вторгнувшиеся в наши родные вакуумные просторы, порвали человечество и даже некоторых людей бой единую и неделимую Вселенную, по которой можно будет совершенно спокойно путешествовать, нисколько не отвлекаясь загрузку уровней. По мнению привлеченных мною к анализу информации аналитиков, которые периодически приставали ко мне с вопросом: "А налито?!" - главным образом это явилось результатом того, что уровни в **Halo** отсутствуют как класс. Весь мир **Halo** представляет собой огромную систему, которая, несмотря на то что ни один объект не будет создаваться случайным образом, позволит игрокам блуждать в своих



В последний раз Halo можно было увидеть на E3. Тогда графически игра почти не отличалась от PC-аналога. Изменилось ли что-нибудь сейчас?

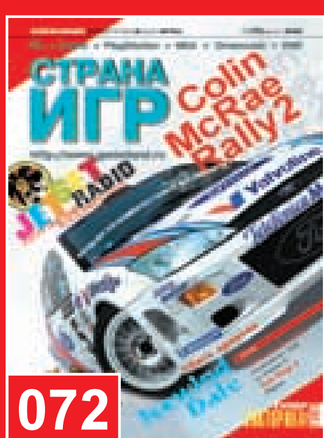
на британские флаги. В этой мясорубке, мясо из которой восстановлению не подлежало, уцелел лишь один кораблик, управляемый искусственным разумом. И несмотря на то, что никакой искусственный интеллект не сравнится с естественной глупостью, именно ему предстоит посадить последних потомков Венечки Ерофеева на заброшенную планету, где они и сыграют роли неуловимых мстителей, доказывающих нерадивым пришельцам, что хотя земляне и разбиты, но не сломлены. Иными словами: "Скажите наркотикам, что у нас еще водка не закончилась!"

Впрочем, помимо столь оригинального сюжета, **Halo** обещает порадовать игроков еще и огромным количеством весьма интересных технических находок. Например, весь игровой мир будет представлять со- внутренностях ничуть не меньше времени, чем бродит внутри пациента начинающий хирург, пытающийся найти аппендицит или хотя бы шишковидную железу.

На виртуальных территориях **Halo** бойцы и в самом деле найдут массу интересных вещей, которые помогут им в борьбе с гадкими космическими террористами. Как обещают разработчики, любой предмет, попавшийся на пути, может быть использован по прямому или ломаному назначению: все зависит от фантазии.

Согласитесь, неплохо звучит. Остается только надеяться на то, что сами представители Bungie Software не слишком сильно фантазировали, когда рассказывали нам о **Halo**.

Удивительный номер – ни одного специального материала! Обленились... Хотя определенного внимания заслуживает репортаж Юрия Поморцева и Сергея Дрегалина. Наши спецкорры отправились в студию звукозаписи Vox Records и ознакомились с технологией озвучивания игры «Земля 2150: Война Миров». Статья получилась действительно живой и интересной. Несмотря на практически полное отсутствие специальных материалов, читатели наверняка обратили внимание на обзор экстравагантной игры Jet Set Radio и самое первое превью Sigma от Relic.



HIDDEN & DANGEROUS 2

Давайте вспомним, за что мы любили старый добрый Hidden & Dangerous. Вышедшая в далеком 1999-м году, эта игра объединила в себе все хорошее, что было на тот момент в жанре тактических симуляторов. Суровый реализм Rainbow 6, динамичность SpecOps, высокая интерактивность — эти и многие другие факторы помогли первому Hidden & Dangerous стать новым шагом в развитии жанра.

Илья Сергей



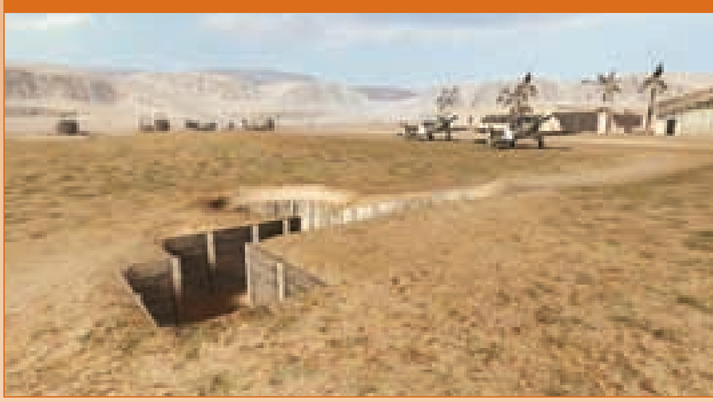
Но время идет, и все то, что поражало воображение в 1999-м году, в конце 2001-го не тянет даже на четверку с минусом. Приступая к разработке **Hidden & Dangerous 2,** ребята из чешской команды Illusion Softworks прекрасно осознавали этот факт, поэтому сиквелу будет чем нас удивить.

Стоит сразу оговориться — Illusion Softworks не ставила своей целью упростить игру в угоду публике. Как вы помните, в первой части тактическое планирование операций было практически невозможно. Набрали отряд — и снова в бой, бросив беглый взгляд на карту местности, тогда как все насущные вопросы приходилось решать уже в ходе сражения. В сиквеле вам предложат выбрать для себя оптимальный вариант игры — более динамичный, в стиле Project IGI, или вариант с тактическим планированием a la Rainbow 6.

Подобно первой части, сиквел состоит из 23 миссий, поделенных на 9 кампаний. Действие каждой из них происходит на разных территориях — в Норвегии, Германии, Англии (а там-то фрицы чего забыли?), Африке и т. д. Интересно, удастся ли разработчи-



Вторая серия знаменитой игры ни в коей мере не будет сложнее или проще, чем первая часть. А вот графических красот и разнообразия заметно прибавится.



ДОСЬЕ
Платформа: PC, PS2 Жанр: Tactical Action Издатель: Talon Soft Разработчик: Illusion Softworks Онлайн: www.hidden-and-dangerous.com/ Дата выхода: ноябрь 2001

Как только в редакции появилась Samba de Amiga с двумя маракасами, проблема свободного времени у большинства сотрудников журнала была решена. Более того, мы попытались заразить своим увлечением наших читателей в статье «Танцевальный бум» с фотографией довольного Бориса Романова, размахивающего маракасами. Другой специальный репортаж посвящался разработкам Konami на PS2. В этом номере хотелось бы также отметить обзор Kiss Psycho Circus: The Nightmare Child и Virtua Tennis (эта игра, кстати, также пользовалась огромной популярностью в нашей редакции).



073

С выходом этого номера совпало еще одно радостное событие: «Страна Игр» начала выходить в Литве на литовском языке. Кстати, латвийская версия журнала начала выходить с середины лета. Юрий Поморцев и Сергей Дрегалин подготовили специальный материал, целиком и полностью посвященный Valkyrie Studios - не пользовавшейся широкой известностью команде, в запасе у которой тем не менее находилось несколько перспективных проектов. Любопытна аналитическая статья с интригующим названием «Ferrari F355 vs. Grand Prix 3». В ней Сергей Овчинников попытался путем сравнения этих игр обнаружить их очевидные достоинства и не такие уж очевидные недостатки.



074

кам создать нечто подобное миссии о похищении декодера с тонущего корабля, являвшейся жемчужиной оригинальной игры?

Мы уже писали о том, что в **Hidden & Dangerous 2** будет присутствовать такая feature, как возможность брать в плен солдат вермахта. Так вот, в связи с этим нововведением в игре появятся новые сценарии для миссий (например, похищение важных нацистских руководителей). Кроме того, сюжет будет нелинейным и события каждой новой миссии попадут в зависимость от ваших удач/неудач при выполнении предыдущих. Примеров этого утверждения у нас пока нет, но есть надежда, что так оно и будет на самом деле.

Сами бойцы начнут грамотно использовать особенности рельефа, а ваши враги наконец-то научатся... промахиваться! А как вам возможность захватить в плен безоружного немца, столь неосмотрительно отложившего свой MP40 во время принятия на душу еще одной порции баварского пива?

Геометрически сложные ландшафты и масса объектов позволяют говорить о высокой реалистичности игрового мира.

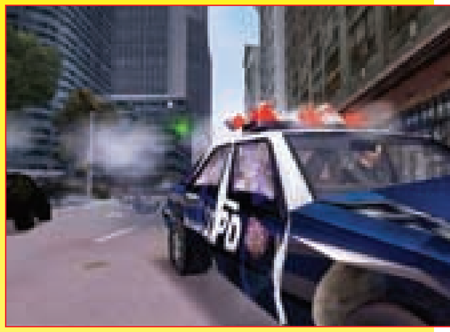


По утверждениям разработчиков, интерактивность, достигшая своего апогея в Operation Flashpoint, с выходом **Hidden & Dangerous 2** поднимется на качественно новый уровень. Число транспортных средств, предоставленных в наше распоряжение, должно превзойти все мыслимые пределы. Мы будем ездить на немецких "Тиграх" и советских самоходках ИСУ-152, плавать на катерах и подводных лодках (неужели позволят ими управлять?), летать на самолётах и вертолётах (очевидно, на опытных образцах). Я уж не говорю о возможности бить окна, крушить мебель, высаживать двери (подобная фишка ожидается и в Return to Castle Wolfenstein) и о тоннах реального оружия. Разумеется, вся техника смоделирована в соответствии с реальными образцами, что предполагает весьма реалистичную модель повреждений.

Оружие в нашем деле — штука нужная, но ведь кто-то еще должен уметь с ним обращаться. Вот мы и подошли к разговору о союзниках и противниках. Что касается вашей команды, она по-прежнему включает себя трех бойцов во главе с вами (в некоторых миссиях есть еще и подкрепление). В сиквеле ваш герой будет строго персонифицирован. Разрешите представить вамлейтенанта Гэри Бристола. Мало того, вашим главным врагом также будет вполне конкретный персонаж — высокопоставленный фашистский офицер, задачей которого является уничтожение дерзкого диверсионного отряда. Увлекшись рассказом о главных персонажах, я чуть не забыл про вашу команду. Разумеется, разработчики обещают сверхпродвинутый AI. Кроме того, будет дополнен список приказов, которые можно отдавать как на поле боя, так и на тактической карте. Сами бойцы начнут грамотно использовать особенности рельефа, а ваши враги наконец-то научатся... промахиваться! А как вам возможность захватить в плен безоружного немца, столь неосмотрительно отложившего свой MP40 во время принятия на душу еще одной порции баварского пива? Помоему, такого еще нигде не было! Новых возможностей, связанных с врагами и союзниками, нам должно хватить.

В заключение хотелось бы сказать, что разработчики клятвенно обещают выпустить игру до Нового Года, что нам очень даже на руку — лучшего подарка к празднику и не придумать!

GRAND THEFT AUTO 3



...глядя на последние результаты дела рук разработчиков, которые они, смущаясь и краснея, продемонстрировали нам, хочется трепетной рукой порвать со своими автоделами в реальной жизни и с головой, ногами, руками, а также предстательной железой и запасным мочевым пузырем уйти в Grand Theft Auto 3, где угонщики, если верить DMA Design, живут как дома.





Вячеслав Назаров

Все-таки не все автомобильные воры одинаково полезны. Например, турецкие янычары еще в XVIII веке здорово попортили кровь жителям Украины в прямом и в переносном смысле. В результате их зловредной деятельности тысячи запорожцев были угнаны в турецкую неволю. В Турции "Запорожцы" перекрашивались. С них снимали номера и через некоторое время перегоняли в Польшу. Согласитесь, совершенно гнусная практика. То ли дело работа благородных маэстро похищений и кудесников грабежей из игры **Grand Theft Auto 3.** Все они прекрасно понимают, что пистолетом и отмычкой можно добиться гораздо большего, нежели просто отмычкой. И уже через несколько дней они получат возможность вернуться из отпуска, в который были направлены после того, как последнее средство передвижения из второй серии игры было ими похищено, а затем передано в благотворительный Фонд Жертв Российского Автомобилестроения.

Вообще, глядя на последние результаты дела рук разработчиков, которые они, смущаясь и краснея, продемонстрировали нам, хочется трепетной рукой порвать со своими автоделами в реальной жизни и с головой, ногами, руками, а также предстательной железой и запасным мочевым пузырем уйти в **Grand Theft Auto 3,** где угонщики, если верить DMA Design, живут как дома. В любом случае, мир, в который попадут сторонники криминальных развлечений, внешне ничуть не отличается от того, что мы вынуждены наблюдать на протяжении жизни, утешая себя тем, что хотя 18 лет бывает только раз, 81 год случается все же гораздо реже. Дело в том, что в отличие от своих предшественников, игра окончательно выбила для себя третье измерение, в результате чего уже сейчас ее называют одним из лучших проектов для PlayStation 2. Тот факт, что в **Grand Theft Auto 3** будет полностью воссоздан образ города, в котором можно позволить себе все, даже употребление коктейля Ершlight, состоящего из безалкогольного пива и алкогольной водки, в очередной раз подтверждает, что у нового проекта есть все шансы на успех. Что логично вытекает из отсутствия таковых на провал.

Мир, в который попадут сторонники криминальных развлечений, внешне ничуть не отличается от того, что мы вынуждены наблюдать на протяжении жизни, утешая себя тем, что хотя 18 лет бывает только раз, 81 год случается все же гораздо реже.





Сериал GTA впервые пробует свои силы в трехмерном игровом мире. Сохранится ли бешеная динамика оригинала или же нас ждет очередной провал?

ДОСЬЕ

Платформа: PlayStation 2 Жанр: action
Издатель: Rockstar Games
Разработчик: DMA Design Онлайн: www.gta.com/
Дата выхода: октябрь 2001

24 августа 2000 года Nintendo явила миру сразу две игровых системы: Nintendo GameCube и GameBoy Advance. Сему событию, а также особенностям и характеристикам новых платформ в номере был посвящен целый репортаж. Мы ввели новую систему оценок, по которой оценивать игру должны были четыре эксперта. Воспользовавшись этой системой, мы создали самую полную на тот момент сводную таблицу игр на Sega Dreamcast. Также хотелось бы обратить внимание на безупречное со стилистической точки зрения превью American McGee's Alice. Думаю, перечитывать его будет приятно и через несколько лет.



Традиционный репортаж, посвященный ECTS'2000, традиционные эксклюзивные сведения, традиционно уникальный графический и фото- материал. Стоит обратить внимание на рассказ Сергея Овчинникова о Black&White. Особенно любопытна небольшая врезка под заголовком «Хит-парад цитат Питера Молине». Впервые за всю историю на ECTS присутствовала компания Nintendo. Фактически весь второй этаж стенда компании был посвящен GameBoy Advance. Из специального материале, посвященного GBA, наши читатели могли узнать буквально все о новой карманной игровой системе: от общих характеристик до игр, от размеров до особенностей дизайна.



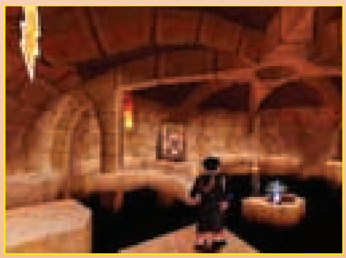


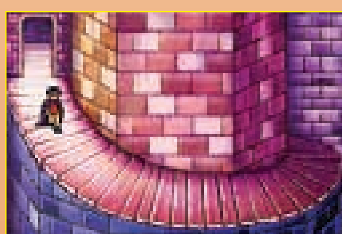
Сергей Овчинников

HARRY POTTER & THE PHILOSOPHER'S STONE

16 ноября почти в пяти тысячах кинотеатров Америки и Великобритании одновременно начнется показ первого фильма о Гарри Поттере, поставленного по мотивам книги Джоан Ролинг Harry Potter & The Philosopher's Stone. Обладая совершенно неприличным для «детского» кино бюджетом в 150 миллионов долларов и рекордной для этой категории продолжительностью более двух часов, HP Movie обещает стать самым кассовым фильмом года и, скорее всего, по кассовым сборам превзойдет даже первую часть знаменитой трилогии Lord of the Rings.

Вселенная Harry Potter набирает силы все быстрее и быстрее. Даже без особенной рекламной раскрутки первые четыре книги сериала уже успели разойтись по миру стомиллионным тиражом. Теперь же, когда за дело взялись специалисты по маркетингу из киностудии Warner Bros., получившей права на торговую марку Harry Potter, всем остальным знаменитым героям придется потесниться еще сильнее.





Скромный четырнадцатилетний мальчик со шрамом в виде молнии на лбу – главная персона года. 16 ноября почти в пяти тысячах кинотеатров Америки и Великобритании одновременно начнется показ первого фильма о Гарри Поттере, поставленного по мотивам книги Джоан Ролинг **Harry Potter & The Philosopher's Stone**. Обладая совершенно неприличным для «детского» кино бюджетом в 150 миллионов долларов и рекордной для этой категории продолжительностью более двух часов, HP Movie обещает стать самым кассовым фильмом года и, скорее всего, по кассовым сборам превзойдет даже первую часть знаменитой трилогии Lord of the Rings. Компания Electronic Arts, в свое время выложившая за лицензию Harry Potter около десяти миллионов долларов, также рассчитывать снять свою долю сливок с истерии по поводу выхода фильма. Вне всяких сомнений, игры именно этой марки станут самыми продаваемыми продуктами от EA в этом году, сместив с лидирующих позиций неутомимых Sims. За разработку проектов по лицензии Harry Potter отвечает специально созданное подразделение Harry Potter Studios, выделенное из английского офиса EA - Bullfrog. Несмотря на то, что работы ведутся над версиями для всех платформ, 16 ноября этого года игра выйдет лишь на PC, PlayStation, GameBoy Color и GameBoy Advance. Что же касается PlayStation2, Xbox и GameCube, свою собственную игру про Поттера приставки следующего поколения получат никак не раньше лета 2002 года. Еще удивительнее то, что под абсолютно одной и той же торговой маркой **Harry Potter & The Philosopher's Stone** скрываются совершенно разные игры. На PC нас ждет магический Action на движке Unreal Tournament с массой заклинаний и несложными головоломками. Графически он выглядит несколько старомодно, с однообразными текстурами и очень простенькой анимацией героев. Впрочем, на исправление этих недоработок еще есть время. PlayStation-версия (которая, по меркам PSone, выглядит весьма и весьма солидно) представляет собой что-то вроде сборника мини-игр на тему Harry Potter, связанных воедино сюжетной линией. На GBA выйдет весьма своеобразная и красивая адвенчура. Что же касается старенького GBC, то на нем игроков ждет странное сочетание RPG и головоломки. За разгадывание многочисленных паззлов героей будет получать experience points, которые затем могут быть использованы для выучивания новых заклинаний, приготовления снадобий и так далее.

ДОСЬЕ

Платформа: PC, PSone, GBC, GBA
Жанр: Action/ Adventure Издатель: Electronic Arts Разработчик: Harry Potter Studios
Онлайн: www.harrypotter.com/
Дата выхода: 16 ноября 2001

Специальный двухполосный материал был посвящен X-Box. Технические характеристики, производительность, а также список разработчиков и издательств, работающих над проектами для этой консоли – Сергей Овчинников позаботился о том, чтобы у читателей была самая полная информация о платформе за год до ее выхода. Крайне интересен был другой special, название которого говорит само за себя: «Осень Титанов. Крупнейшие мировые издательства сегодня». В номере оказалась также статья, посвященная технологиям Unreal 2. При желании из нее можно было многое узнать об игре, хотя конкретная информация об игровом процессе в то время отсутствовала.



За несколько дней до выхода PlayStation 2 в Америке мы решили рассказать о библиотеке игр, с которой приставка придет на американский игровой рынок. Как выяснилось, их будет 33, причем десять являются потенциальными суперхитами. В специальном материале «PlayStation 2: красота по-американски» Сергей Овчинников рассмотрел большую часть из них. Выход «Корсаров» произвел необычайный эффект: такой высокотехнологичной, оригинальной и общедоступной игры в России еще не выходило. 36 баллов из 40 – достойная оценка для творения «Акеллы». Очередной выпуск рубрики «Лаборатория Папы Карло» посвящался искусственному интеллекту в играх.



Олег Кафаров

Naughty Dog совершила еще один виток по спирали эволюции и готовит достойную смену Crash Bandicoot. Их новый проект Jak & Daxter обещает стать чуть ли не лучшим платформером этого года.

JAK & DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY

Создатели игры, Джейсон Рабин (Jason Rubin) и Анди Гэвин (Andy Gavin), еще подростками были безумно влюблены в Mario, Zelda и Donkey Kong Country. Теперь же они попытались сами создать достойный продукт, у которого есть все шансы повторить судьбу знаменитой тройки и стать ярчайшим хитом.

Два друга, **Jak и Daxter**, попадают на затерянный сумасшедший остров, омываемый океаном юмора и до отказа наполненный приколами. К сожалению, Daxter при этом превращается в непонятного вида существо, и единственный шанс расколдовать его – отыскать легендарного шамана. Посадив дружка к себе на плечи, Jak отправляется в путь – с этого и начинаются приключения наших героев.

Игра во многом напоминает Banjo Kazooie и Crash Bandicoot. У первой она позаимствовала возможность комбинирования способностей героев, у второй – все остальное.

ДОСЬЕ
Платформа: PlayStation 2 Жанр: action
Издатель: SCEA Разработчик: Naughty Dog
Онлайн: www.naughtydog.com/
Дата выхода: конец 2001

Игра во многом напоминает Banjo Kazooie и Crash Bandicoot. У первой она позаимствовала возможность комбинирования способностей героев, у второй – все остальное.

Действительно, наблюдая **Jak & Daxter** в действии, создается впечатление, будто перед тобой – полностью трехмерный Crash с его фирменным “спином” и чокнутым миром. На протяжении всего пути игроку придется собирать многочисленные power-up`ы. Своеобразные соты будут открывать новые





способности героев, а энергия послужит топливом для островного транспорта, который в игре просто незаменим!

Дело в том, что уровней как таковых в **Jak & Daxter** нет. Действие происходит в огромнейшем едином мире. Так что, находясь на вершине горы, вы спокойно сможете увидеть самые отдаленные уголки острова.



Кроме того, добрую половину игры геймеру придется решать многочисленные головоломки и участвовать в куче самых разных миниигр, от банальных гонок по потоку лавы до высиживания яиц динозавра!

Графически **Jak & Daxter** выглядит очень радостно и привлекательно. Буйство красок, необузданный полет фантазии дизайнеров и комичные мультяшные герои завораживают любого, даже самого ярого противника детсада. Плавная анимация и безукоризненное управление довершают общее благоприятное впечатление и



Игра во многом напоминает Banjo Kazooie и Crash Bandicoot. У первой она позаимствовала возможность комбинирования способностей героев, у второй – все остальное. Действительно, наблюдая Jak & Daxter в действии, создается впечатление, будто перед тобой – полностью трехмерный Crash с его фирменным “спином” и чокнутым миром.

делают **Jak & Daxter** одним из самых ожидаемых проектов года.

Удастся ли ему обойти Spyro, Mario и Sonic, станет ли он новым символом Naughty Dog, сместив рыжего тасманского дьявола – покажет время и наше с вами желание овладеть игрой. Проголосовать рублем мы сможем в самый разгар предновогодней суеты.

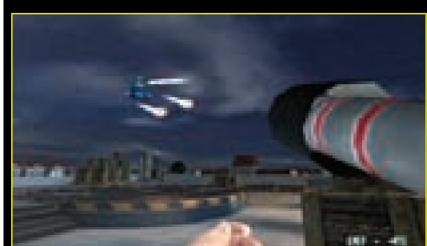


JAMES BOND IN AGENT UNDER FIRE

Сергей Овчинников

Игровая судьба Джеймса Бонда сложилась не слишком удачно. После грандиозного успеха Golden Eye, отточенного дизайнерами студии Rare почти до совершенства, лицензия на производство игр по фильмам об агенте 007 была куплена Electronic Arts.

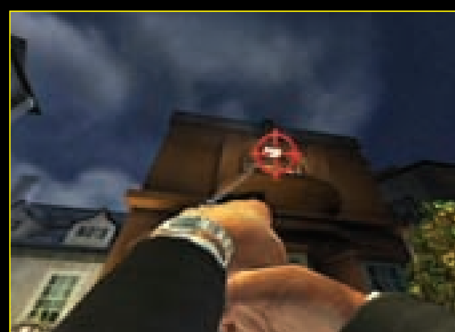
После не вполне удавшегося The World Is Not Enough на PSone и его серьезно улучшенной переделки под N64, Electronic Arts взялась уже было за портирование игры на PlayStation2, однако вовремя одумалась. Вместо реанимации набившего оскомину TWINE (являющегося, вдобавок ко всему прочему, еще и худшим фильмом за всю историю «бондианы»), EA решила опробовать новый творческий подход к использованию своей лицензии — создание в рамках Вселенной 007 своей собственной, абсолютно новой истории,

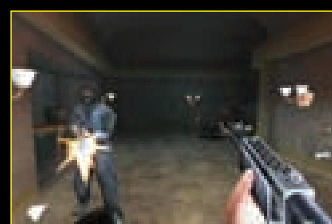


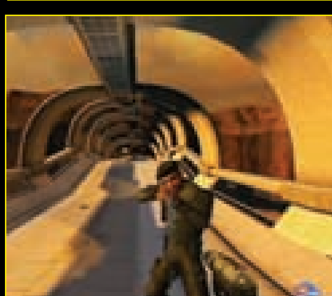
идеальным образом подходящей для создания игры, истории, в которой именно будущие уровни и объекты на них диктуют течение сюжета, истории, в которой авторам проекта не придется бесконечно подстраиваться под сцены из фильма, жертвуя при этом качеством игрового процесса. Помимо всего прочего, новая игра должна была быть построена на базе новейших технологий и выпущена на лидирующей игровой консоли. Так, собственно, и родился проект **James Bond in Agent Under Fire**, впервые продемонстрированный широкой публике на выставке E3 прошлой весной. Правда, выглядел он тогда не слишком привлекательно. Сырой движок, совершенно невразумительные миссии и великолепие демонстрируемой буквально в двух метрах Medal of Honor: Allied Assault отвлекли внимание публики от нового Бонда. Если бы проект остался на том же уровне, в каком он предстал перед зрителями полгода назад, мы бы даже не стали о нем писать. Однако за прошедшее время многое изменилось. На собственной выставке-вечеринке EA Play английский офис Electronic Arts представил на обозрение журналистов новую, практически завершенную версию **Agent Under Fire**. И вопреки ожиданиям, игра просто шокирует своим качеством. В первую очередь в глаза бросается великолепная графика с комплексными моделями, чрезвычайно интересной архитектурой и каким-то особым освещением, как бы подсвечивающим объекты изнутри. Стоит отдельно похвалить и дизайнеров уровней — такие богатые декорации сделали бы честь любому фильму о Джеймсе Бонде. Что же касается игрового процесса, то он куда больше похож на Perfect Dark, нежели на классический Golden Eye. Появились многочисленные сюжетные вставки, масса разнообразных заданий, грамотно выстроенные головоломки — одним словом, работа проделана значительная. И похоже, что в конце ноября нас ждет еще один суперхит.



Безупречный графический стиль и мощь PlayStation2 сослужили проекту хорошую службу. Новый Бонд уже выглядит куда более стильным, нежели последние фильмы сериала.





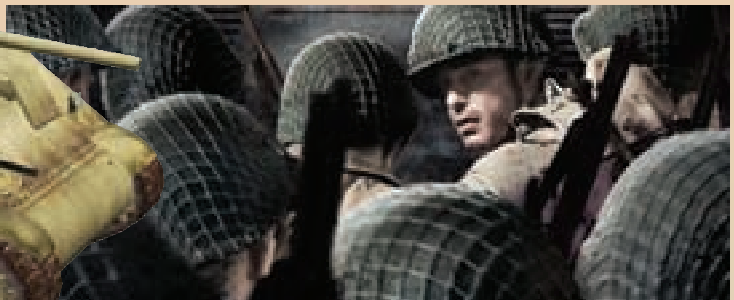


ДОСЬЕ

Платформа: PlayStation2 Жанр: 3D Action
Издатель: Electronic Arts Разработчик: EA Redwood Studios Онлайн: www.007.ea.com/
Дата выхода: 29 ноября 2001

MEDAL OF HONOR





ALLIED ASSAULT

Заядлым ненавистникам приставок Medal of Honor будет в новинку. Любителям всевозможных "стэйшенов" повезло больше — они уже вкусили прелесть двух первых частей игры.

Сергей Дрегалин

Ну и ладно. Зато специально для PC ребята из студии 2015 (и не спрашивайте откуда взялось такое название — магия цифр) готовят тактическую трехмерную игру, замешанную на событиях Второй Мировой. И сразу маленькое примечание — используя движок Quake III.

Мы лезем в шкуру западноевропейского паренька. Славного, но с небольшими умственными отклонениями. Звание — лейтенант, на боевом счету окончание экстерном военных курсов. Задача — подняться в собственных глазах, а также в глазах начальства, выполняя диверсионные операции в разных уголках мира. Начинаем военную кампанию где-то в пустынях Северной Африки, а в финале штурмуем здание Рейхстага. Да здравствует армия Западной Европы, одержавшая победу над фашизмом!

После каждой миссии идет разбор пролетов. Убили трех снайперов? Извольте бонус, Пурпурное Сердце. Сняли целый мотопатруль метким броском гранаты? Вот вам Серебряный Крест... Ну а если задание выполнено в рекордно короткие сроки, да со всеми подпунктами, да с максимальным уроном для врага — тогда принимайте саму Медаль Славы. Главная фишка в том, что медали даются не просто так, а с хитрым умыслом. Чем сильнее сверкает золотом и серебром грудная клетка главного героя ("на спине — и то их шесть!"), тем больше у нас шансов открыть какую-нибудь секретную миссию. Так что будем прилежно стараться.

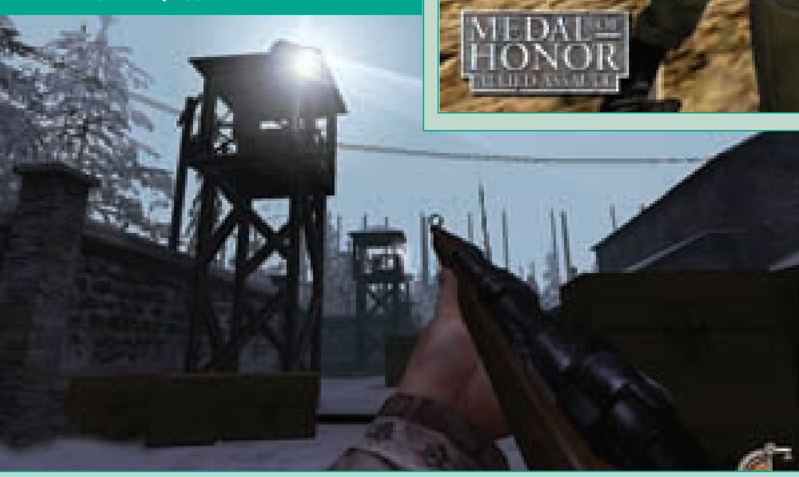
По слухам, над некоторыми эпизодами игры работал Стивен Спилберг. Сомневаюсь, что он полностью отдавался работе над **Medal of Honor**, но в перерывах между съемками третьих "Динозавров" мог подкинуть пару дельных советов. Благо игровые сцены нормандской операции очень похожи на сцены "Спасения рядового Райана".

Куча оружия Второй Мировой, мрачный антураж черно-белых кинохроник, гордость Европейской армии, поддержка многопользовательской игры... Этого вполне достаточно, чтобы состроить рожу приставочникам и гордо сказать, дескать, и мы не обделены. У нас тоже есть своя "медаль славы".





В новой игре серии Medal of Honor разработчикам удалось не просто использовать движок Q3A «на все сто», но и серьезно улучшить его в целом ряде областей.



ДОСЬЕ

Платформа: PC, PS2 Жанр: 3D Action
Издатель: Electronic Arts Разработчик: 2015
Онлайн: www.2015.com/
Дата выхода: октябрь 2001 года

Сергей Овчинников

Metal Gear Solid – один из нечастых примеров одновременного принятия игрового проекта как многочисленными критиками, так и массовой публикой. Правда, первые хвалят оригинал за кинематографичность и глубокий драматический сюжет, а вторые почитают MGS за ураганный и захватывающий action.

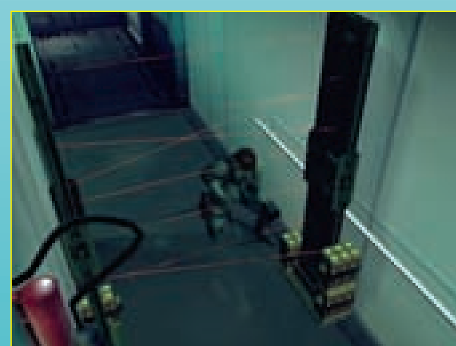


METAL GEAR SOLID 2

Правы, как ни странно, и те и другие. Возродив игровой сериал десятилетней давности, никому до этого не известный дизайнер Konami Hideo Kojima в одночасье стал настоящей звездой и поднялся на игровом Олимпе до уровня таких мэтров как Suzuki или Miyamoto. А его игра, которая, кстати, в Японии так и не добилась серьезного признания (хотя продано было немногим менее миллиона копий), стала настоящим культом в Штатах и Европе. Анонс следующего проекта состоялся на E3'2000 и мгновенно стал главным событием выставки, чрезвычайно выгодным для Sony, которая наконец-то заполучила первую суперигру на PS2. Не беда, что даже в мае двухтысячного года Konami официально заявляла, что раньше осени'2001 проект в продажу не поступит. Разработка **MGS2** движется хорошими темпами и уже подходит к своему завершению. Выход проекта намечен на 13 ноября в Америке и 11 декабря в Японии. Американцы получат **MGS2** почти на месяц раньше японцев, и это маленькая месть авторов игры неблагодарной японской публике. Впрочем, имеется и еще одно объяснение подобного графика – в Штатах люди по традиции закупают рождественские подарки еще в ноябре, в то время как в Японии, где Рождество празднуется как некий веселый иностранный праздник, пик продаж приходится уже на самые последние недели года. Учитывая, что на этот раз успеху игры не помешает никакая Zelda (волею случая Ocarina of Time вышла почти одновременно с MGS), у творения Hideo Kojima появятся все шансы добраться до миллионной отметки. Разумеется, если финальный вариант игры будет настолько же хорош, как и оригинал. Но уже по ранней демо-версии игры, которую Konami бесплатно продвигала вместе с «другим проектом от Kojima» ZOE, можно сказать, что **MGS2** и смотрится и играется весьма солидно. Мы знаем об этой игре так много и одновременно так мало, и никогда не перестаем ей удивляться.



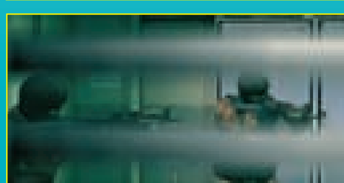
Сюжет MGS2 неразрывно связан с первой частью игры. Вот только «главный босс» поменял имя Metal Gear Rex на Metal Gear Ray.











ДОСЬЕ

Платформа: PlayStation2 Жанр: Tactical Espionage Action Издатель: Konami Разработчик: KCET Продюсер: Hideo Kojima
Онлайн: www.konami.co.jp/kcej/products/mgs2
Дата выхода: 13 ноября 2001

Американцы получат MGS2 на месяц раньше японцев, и это маленькая месть авторов игры неблагодарной японской публике. Впрочем, имеется и еще одно объяснение – в Штатах люди по традиции закупают рождественские подарки еще в ноябре, в то время как в Японии, где Рождество празднуется как некий веселый иностранный праздник, пик продаж приходится уже на самые последние недели года.



Сергей Овчинников

Первая игра от Sega на GameCube может показаться чрезмерно детской или примитивной. Но не стоит так быстро делать выводы. Super Monkey Ball, по нашему мнению, вполне может стать одним из самых интересных игровых проектов этого года.

SUPER MONKEY BALL

Созданная командой Amusement Vision, эта игра выводит простоту управления и концепции на совершенно новый уровень, мгновенно очаровывая любого, даже самого хардкорного игрока. Суть чрезвычайно проста – все, что от вас требуется, это управлять небольшим шариком с симпатичной обезьянкой внутри и, катаясь по разнообразным уровням, собирать бананы. Кто бы мог подумать, что из этой простецкой идеи на самом деле можно получить игру одновременно сложную, разнообразную и увлекательную? Версию **Monkey Ball** для игровых автоматов команда разработчиков создала всего за три месяца. Снабженная одним единственным джойстиком в виде банана, которым игроки направляли движение шарика, игра произвела в японских игровых залах маленький фурор. Что же касается версии для GameCube, то над ней Amusement Vision трудится уже почти год, улучшая графическое оформление, придумывая новые захватывающие уровни и доводя до ума мини-игры. В финальной версии таких мини-игр будет четыре. Monkey Bowling позволит вам поупражняться в умении сбивать кегли. Monkey Racing является великолепной многопользовательской гоночкой на манер Mario Kart, в которой шарики катятся по гигантским трассам-желобам. Ну а в мини-проекте под названием Monkey Golf вы, соответственно, сможете погонять обезьянок по зеленым газонам и многочисленным лункам.

ДОСЬЕ

Платформа: GameCube Жанр: action
Издатель: Sega Разработчик: Amusement Vision
Онлайн: www.amusementvision.com/
Дата выхода: 14 сентября (Япония), 18 ноября (Америка)



Веселые мини-игры – главная прелесть Monkey Ball. Гонки, кегельбан, гольф и даже бильярд, — все это в сопровождении симпатичных и смешных мартышек.



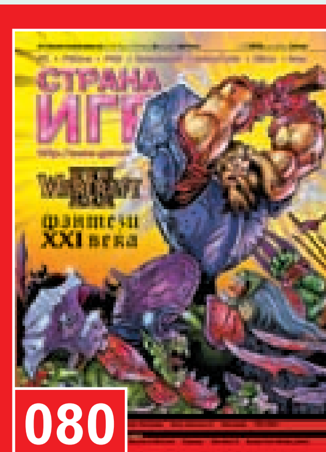
Разумеется, во всех этих режимах, равно как и в оригинальной игре, вы сможете померяться силами с одним, двумя или даже тремя живыми соперниками. 4 порта для контроллеров на передней панели GameCube, думается, начнут оправдывать свое существование значительно раньше, чем это произошло с N64. Уже во время премьеры приставки сразу две игры из трех доступных поддерживают до четырех игроков одновременно. **Super Monkey Ball** отлично вписывается в библиотеку игровых проектов на GameCube и наверняка станет хорошим дополнением к велкиолепным Luigi's Mansion и WaveRace: Blue Storm.

4 порта для контроллеров на передней панели GameCube, думается, начнут оправдывать свое существование значительно раньше, чем это произошло с N64. Уже во время премьеры приставки сразу две игры из трех доступных поддерживают до четырех игроков одновременно.

Специально к выходу Command&Conquer: Red Alert 2 появилась статья, посвященная пятнадцатилетней истории Westwood. Очень кстати пришелся westwood`овский анонс нового проекта, логического продолжение Dune 2 под названием Emperor: Battle for Dune. Довольно оригинален специальный материал о Black&White, который называется Black&White Special. В этом номере мы также получили возможность опубликовать обзор интриговавшей всех игры от Sega 18 Wheeler American Pro Trucker. Как ни странно, не всем она пришлась по душе. В рубрике «Online с Сергеем Долинским» был опубликован еще один материал о подключении Dreamcast к Интернету.



В прошлом номере была опубликована статья, посвященная истории Westwood, в этом – материал об истории Blizzard. Вполне естественно, что рядом с ним оказалось еще одно превью WarCraft III. Одними из самых ярких событий последних двух недель стали выход No One Lives Forever от Monolith и Metropolis Street Racer от Bizarre Creations. По обеим играм были опубликованы обзоры и они получили высокие оценки. На страницах журнала появились материалы Олега Коровина, нового автора, который в течение длительного времени участвовал в конкурсе читательских статей на диске. Человек добился того, чего хотел, и начал свой официальный творческий путь с обзора Starship Troopers.



MOTOR CITY ONLINE

Не стоит измерять свою жизнь русской рулеткой. Но если очень хочется, то можно. К сожалению, до сих пор в нашей стране не легализована продажа огнестрельного оружия гражданским лицам, а использовать для рулеточной цели недавно найденный в подъезде и луже крови гранатомет у меня никак не получается. Приходится играть в салочки с судьбой во время заездов по темным осенним улицам муравейника по имени Москва. Но надо признать, что мокрая фигня, летящая с неба, начинает надоедать. Хочется тепла и уюта. И теперь до того момента, как в булочных начнут продаваться не только бублики, которые на самом деле являются смертельно раненными колобками, но и револьверы, я планирую состязаться с судьбой исключительно на просторах Интернета, развалившись в любимом стуле и давя на рулевые кнопки автомобилей из игры **Motor City Online**.

Новый проект Electronic Arts уже давно нельзя назвать автогонками в привычном смысле этого слова. Скорее игра станет технократическим ответом всевозможным Everquest и Ultima Online, предоставив игрокам возможность внедриться в сетевое сообщество любителей автоспорта.

Новый проект Electronic Arts уже давно нельзя назвать автогонками в привычном смысле этого слова. Скорее игра станет технократическим ответом всевозможным Everquest и Ultima Online, предоставив игрокам возможность внедриться в сетевое сообщество любителей автоспорта.


Вячеслав Назаров

ДОСЬЕ
Платформа: PC Жанр: сетевые автогонки
Издатель: Electronic Arts Разработчик: Electronic Arts Онлайн: www.needforspeed.com
Дата выхода: зима 2001

У проекта Motor City непростая судьба. Первоначально игра была неким побочным ответвлением сериала Need for Speed и должна была выйти почти сразу после Porsche Unleashed.





Вообще, в **Motor City Online** будут существовать два режима игры. Первый называется Sim World и, собственно говоря, является основной частью проекта. Попав в него, игроки смогут торговать друг с другом дефицитными запчастями, превращать в алхимических гаражах "Москвичи" в "Мерседесы" и наоборот, участвовать в соревнованиях, а затем пить шампанское на правах победителя или бить морду лица конкурентам. Альтернативой Sim World является Arcade Action. Этот режим позволяет, не задумываясь ни о чем, просто состязаться с коллегами по Интернету, испытывая на живучесть самые разнообразные машины, на покупку которых в первом варианте пришлось бы копить столько же, сколько и в реальной жизни. Однако в обоих случаях у вас появляется шанс перенестись в царство скорости и свободы. Если вы хотите вырваться из родного города, но не знаете куда отправиться, поезжайте в Город Моторов. Там вам будут рады.

Изюминкой номера, конечно же, стал обзор American McGee's Alice. Великолепная игра, которая являлась настоящим образцом дизайнерской работы, надолго увлекла большинство сотрудников редакции. Любопытный special был посвящен сравнению Final Fantasy IX и Skies of Arcadia. Много шуму наделал обзор MechWarrior IV: Vengeance. В адрес автора статьи, Александра Черных, который, как казалось многочисленным фанатам игры да и некоторым сотрудникам редакции, недостаточно уважительно отнесся к игре, посыпались угрозы со стороны читателей. В том числе и угрозы физической расправы…



«5 лет вместе!» - таким лозунгом на праздничной обложке мы обозначили еще один наш юбилей. Номер оказался буквально напичкан множеством разных фишек, special'ов и сюрпризов. Итоги 2000 и preview всего 2001 года – это только своеобразное вступление. Как минимум, уникальным оказался Top 100 игр всех времен и платформ, хотя и вызвал массу споров со стороны читателей. И, конечно же, полной неожиданностью для наших читателей оказался сборник лучших статей «Страны Игр» за все время ее существования. Ну а Максим Заяц сделал подборку отрывков из прохождений "самых самых" игр.



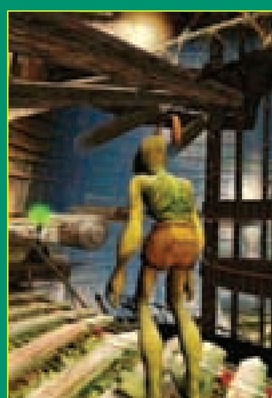
ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE

Вот-вот увидит свет долгожданный XBOX. "Революция свершилась!" – кричат со всех сторон представители Microsoft. Но какую именно революцию приготовила "чисто компьютерная" корпорация? Как обстоят дела с играми-то?

Олег Кафаров



А вот с ними как раз все не так уж благополучно. Стопроцентных хитов нашим все-видящим оком замечено пока не было. Хотя непонятное существо с большими ярко-желтыми глазками сумело-таки привлечь внимание. Имя этого героя – Манч. Живет он в странной и непонятной вселенной Oddworld, которая по сути является пародией на наш мир. Манч – последний представитель вымершей расы. Подлые слаги (slugs), не обращая внимания на предупреждения Минздрава, использовали легкие его сородичей для операций по пересадке органов, а яйца употребили в пищу как деликатес. Манч – амфибия, обитатель океана Oddworld. Передвигаться по суше он не может и потому разъезжает на кресле-каталке. Его верный и преданный спутник Эйб – главный герой предыдущих серий. Друзья во что бы то ни стало пытаются противостоять коварной расе врагов и спасают свой мир от полного погружения в хаос.



Как и прежде, игроку предстоит изрядно поломать голову над решением головоломок и набить руку в стратегическом управлении. Как вы уже, наверное, заметили, теперь мир Oddworld перенесся в полное 3D. От этого, скажу вам честно, жить легче не стало. Дело в том, что трудоголики из Oddworld Inhabitans создали такой мир, в котором ну очень легко заблудиться. И хотя они обещают расставить на уровнях как можно больше указателей, чтобы облегчить геймеру жизнь, это вряд ли спасет ситуацию. Zu vieles Gutes - то есть "блажен, кто верует". Хотя о чем это я? Разве не к этому стремятся все разработчики? К счастью, по сравнению с прошлой серией геймплей практически не изменился. Игра не превратилась в 3D action, как пророчили злые языки. Искусное смешение жанров напоминает сон: здесь есть все! "Наш проект состоит из кусочков action, adventure, RPG, стратегии и симулятора жизни," – вот как "скромно" охарактеризовал игру Лорн Лэннинг, президент Oddworld Inhabitans.

Скажу вам прямо, визуально я с трудом могу представить себе что-то более совершенное. Огромный мир просто утопает в изобилии мельчайших деталей. Персонажи, их мимика, движения – нужно просто увидеть это самому! Музыка и силиконовые спецэффекты – это тема для еще одного хвалебного обзора. Словом, в техническом плане у игры полный порядок.

Oddworld: Munch's Oddyssey выйдет 8 ноября этого года, день в день с XBOX, и станет, пожалуй, единственным эксклюзивным launch-хитом приставки.

ДОСЬЕ

Платформа: XBOX Жанр: Adventure
Издатель: Microsoft Разработчик: Oddworld Inhabitants Онлайн: www.xbox.com/
Дата выхода: 8 ноября 2001



Какую часть этих графических красот ребята из Oddworld не могли воспроизвести на PS2, мы, наверное, так никогда и не узнаем.



MYTH III: THE WOLF AGE

Вячеслав Назаров

Homo homeni lupus est. Переводится эта древнегондурасская поговорка вовсе не как "человек человека лопает и ест", а несколько иначе. Не менее древние, чем гондурасцы, римляне полагали, что дословно она означает: "человек человеку волк". Впрочем, кто из них прав, а кто виноват, нам в скором времени смогут рассказать обитатели сказочной страны Myth III, которым посчастливилось родиться в Волчий Век.

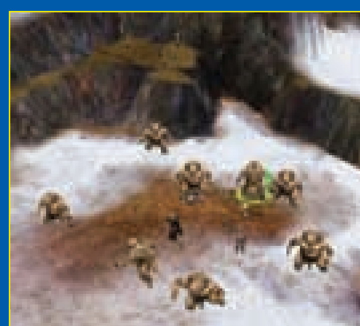
ДОСЬЕ

Платформа: PC, XBox Жанр: action
Издатель: GodGames Разработчик: Mumbo Jumbo Онлайн: myth3.godgames.com/
Дата выхода: октябрь 2001

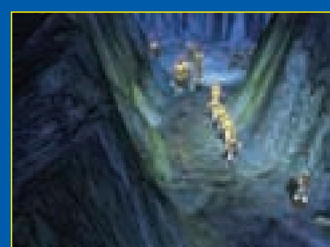
Очередная реинкарнация сериала Myth должна случиться уже очень скоро, в чем нас заверили жрецы секты Mumbo Jumbo, занимающиеся в настоящее время последними приготовлениями к торжествам по этому поводу. Повод действительно достойный. Дело в том, что в третьей части знаменитой игры люди и гномы, которые являются, как ни странно, положительными персонажами, еще раз объединят свои усилия, чтобы положить конец беспределу, творимому злодеями в форме с нашивками ГИБДД и прочими батальонами живых трупов. Но говорить об этом нужно все же в прошедшем времени, поскольку все события в **Myth III** происходят за 1000 лет до драмы, которая разыгрывалась перед нами на протяжении последних серий проекта.



Самым знаменательным из графических усовершенствований оригинала будет анимация бойцов.



Однако, если сюжет игры приветливо машет рукой из далекого прошлого, зазывая борцов на бой кровавый, святый и правый, то графическое оформление последнего, напротив, стремительно покоряет новые высоты. Визуальная сторона **Myth III** до безобразия радует глаз. Особенно левый. Дело в том, что от оригинала в нем осталось, пожалуй, только название. Серьезной доработке подверглась также система AI: теперь персонажи, которые по счастливой случайности и в соответствии с сюжетом будут неподвластны игрокам, смогут наконец-то оказать им достойное сопротивление или, наоборот, помощь.



Вообще, если поверить разработчикам на слово (конечно, заверенное подписью и печатью) и представить, что они действительно исправили все ошибки **Myth II**, перед нами вот-вот окажется игра, в которой не видно никаких изъянов. Конечно, лишь до тех пор, пока она не появится в продаже.

Открывал номер самый глобальный материал из всех когда-либо существовавших. Назывался он просто - «Мировая индустрия: 1995-2000». Конечно, в один номер подобную статью поместить было просто невозможно, и она была поделена на несколько частей. Еще один весьма оригинальный special под названием «Коробочные сокровища» был посвящен… нет-нет, не играм, а тому, что каким-либо образом к играм относится - разного рода бонусам, которые мы порой находим в коробках с играми. Появились первые вести о разработке Doom 3, в связи с чем был проведен опрос населения, в котором участвовал даже Levelord собственной персоной.



Ажиотаж вокруг X-Box подогрела «большая премьера» приставки, на которой она была продемонстрирована широкой публике. Специальный репортаж, посвященный этому событию, расставил все точки над i. Точными и беспристрастными были слова о самой X-Box и показанных играх. Выход Phantasy Star Online на Dreamcast в очередной раз решил проблему проведения досуга у большей части сотрудников. Великолепная игра, которая использовала онлайновые возможности приставки от Sega на 100%, просто не могла остаться незамеченной. Необычный special, подготовленный Сергеем Дрегалиным и Юрием Поморцевым, посвящался вселенной Warhammer.



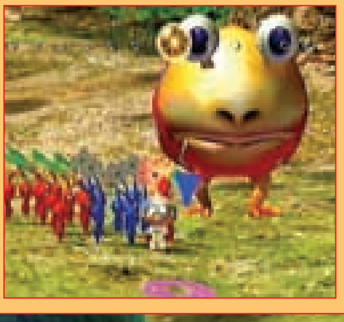
Илья Смазанов

PIKMIN

Pikmin, несомненно, был самой оригинальной игрой для GameCube из представленных на августовской Space World'2001. За его основу был взят японский садик, который гениальный Shigeru Miyamoto вырастил возле своего дома.

Наблюдая за жизнью цветника, Миямото решил воплотить в виртуальную реальность всю его микросреду: ландшафт, растения, насекомых и т.д. И была придумана простая, но богатая на развитие история, рассказывающая о падении инопланетянина на неизвестную планету. Корабль горе-туриста разлетелся по всей ее поверхности, и только Пикмины, местные доброжелательные цветкоподобные жители, могут помочь ему вернуться в родной мир. Пикмины признают в инопланетяне своего лидера и беспрекословно выполняют его приказы — ведут хозяйство, сносят преграды, охраняют героя от необузданной внешней среды, храбро сражатся и пачками погибают в зубах больших жуков, и, конечно, ищут детали разрушенного летательного аппарата.







Если захочется, вы сможете управлять гигантской армией пикминов из сотен маленьких смешных человечков.



Графика со времени E3'2001 стала еще красивее. Над текстурами была проделана огромная работа, и вместе с технологией сглаживания и стабильными 30 кадрами в секунду они смотрятся сверхреалистично.



ДОСЬЕ

Платформа: GameCube Жанр: Real-time Strategy
Издатель: Nintendo Разработчик: Nintendo EAD
Онлайн: www.nintendo.com Дата выхода:
26 октября (Япония), 19 ноября (Америка)



На Space World'2001 **Pikmin** был продемонстрирован в практически завершенном виде. Графика со времени E3'2001 стала еще красивее. Над текстурами была проделана огромная работа, и вместе с технологией сглаживания и стабильными 30 кадрами в секунду они смотрятся сверхреалистично. Повсюду используются динамичные источники света и тени, делая трехмерный мир невероятно уютным и заставляя каждого игрока почувствовать себя настоящим маленьким существом, попавшим под пышные кроны неисследованного сада. Особенно впечатляет картина, когда под твоим командованием находятся несколько сотен Пикминов – вот уж когда хозяйство процветает и хочется расправиться со всеми врагами в округе. Определенно, **Pikmin** – одна из самых ожидаемых игр на GameCube в этом году.

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

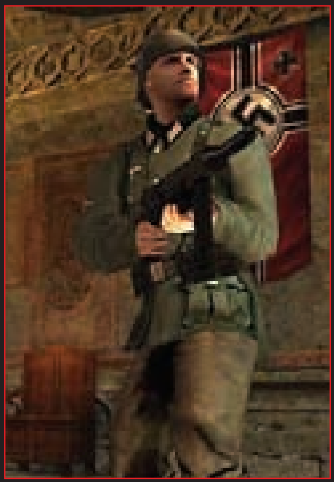
Разработка столь ожидаемого Return to Castle Wolfenstein наконец-то близится к своему логическому завершению. За те три месяца, что прошли после E3, было анонсировано еще несколько нововведений.

Илья Сергей



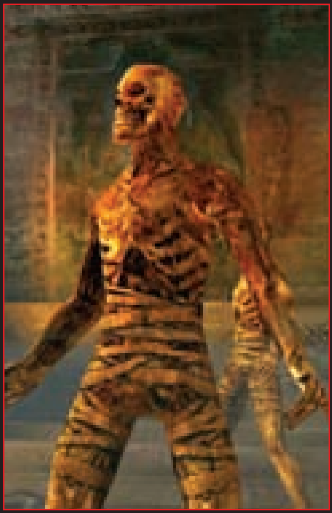
Разумеется, гвоздем программы по-прежнему остаются сверхреалистичный огнемет и невероятно умные враги. Теперь совершенно точно известно, что в игру будут введены стационарные орудия (такие как MG42, 20mm пушки). Уже на E3 солдаты Вермахта поражали своим интеллектом — опрокидывали столы, играли в волейбол гранатами... Разработчики пошли еще дальше — теперь враги начнут активно использовать и стационарные орудия, стараясь всеми правдами и неправдами добраться до заветной пушечки. Также они будут вполне адекватно реагировать на вид оружия в ваших руках, и их реакция на автомат и ракетницу будет совершенно разной.

ДОСЬЕ
Платформа: PC, PS2 Жанр: 3D-Action
Издатель: Activision Разработчик: Gray Matter Interactive Онлайн: www.activision.com/games/wolfenstein/ Дата выхода: ноябрь 2001



На E3 нам не демонстрировали самых страшных и ужасных созданий. Скорее всего, это один из главных козырей разработчиков, который они берегут "на десерт". Предполагается, что концептуально **RtCW** будет куда больше напоминать Half-Life, нежели своего звездного прародителя.

Разумеется, нельзя не затронуть такой важной в наши дни темы как многопользовательская игра. В одном из интервью директор проекта Дрю Маркхэм заявил о том, что все силы команды Gray Matter Interactive брошены на создание знатного сингла и размениваться на качественный мультиплеер им попросту некогда. В результате, разработка многопользовательского режима была поручена команде Nerve Software. Возглавляемая одним из бывших сотрудников ID Software, эта команда обещает создать нечто вроде Team Fortress с пятью основными игровыми классами. Предполагается, что нам предоставят несколько оригинальных сценариев, согласно которым будет происходить битва. А учитывая то, что в игру вносится такая feature как разрушаемые стены, мультиплеер **RtCW** обещает стать чем-то поистине невероятным.



Пока это все новости о грядущем **Return to Castle Wofenstein**. От себя могу лишь посоветовать запастись терпением — до выхода игры осталось совсем чуть-чуть

Поклонники Final Fantasy должны были быть счастливы: специально для них был подготовлен special, посвященный всем играм серии, от первой до десятой. Не думали утихать страсти по Shenmue - мы вовремя вспомнили, что Sega готовит Chapter 2, и Сергей Овчинников написал превью этой игры. Работать над этим номером было очень непросто, потому что появился еще один раздражающий фактор – Sony Aibo ERS-210. Проще говоря, электронная собака, которую мы нарекли Гансом, бегала по редакции и требовала постоянного внимания...



Теперь должны были быть счастливы фанаты Fallout, а их в России едва ли меньше, чем фанатов Final Fantasy. Впрочем, специальный материал, посвященный сериалу, наверняка был интересен не только им. 21 марта 2001 года в Японии должен был выйти GameBoy Advance. Сергей Овчинников сделал финальное превью карманной платформы и игр, которые должны были на ней появиться. Появились первые известия о Virtua Fighter 4, и мы откликнулись на них целой статьей, разбавленной врезкой об истории сериала. «Лаборатория папы Карло» была посвящена тому, как в играх создаются персонажи. Эдакий вводный курс в игровой дизайн.



SHENMUE II

Сергей Овчинников



Оригинальная Shenmue была, бесспорно, грандиозной, амбициозной и масштабной во всех смыслах игрой, которая до сих пор осталась непревзойденной по качеству проработки игрового мира и реалистичности его отображения.

Вместе с тем идеальным игровым проектом титаническое творение Yu Suzuki назвать было нельзя. Да, в Shenmue имелся эпический и весьма интригующий сюжет (а точнее, его завязка), практически неограниченная свобода действий, абсолютно живой трехмерный мир, в котором игрок растворялся весь и без остатка. Однако вместо революционной RPG игроки получили странное сочетание Action и Adventure, что, конечно же, вызвало кое у кого недовольство. Но нашему коллективу Shenmue полюбилась сразу и навсегда. И теперь, когда до получения посылки с вожделенной японской версией второй части эпохального сериала остается всего лишь несколько часов, все мысли крутятся только вокруг будущих приключений Ryo Hazuki в гигантском континентальном Китае.

Shenmue 2 – это все, чего нам так не хватало в первой серии. Динамичное продвижение сюжета, гигантский игровой мир (в десять раз больше по площади, чем в первой игре), значительно улучшенный движок, невероятные красоты. Новые друзья и новые противники. Долгожданная встреча Ryo с девушкой из снов. Впрочем, все это произойдет совсем не сразу.

Игра начинается спустя несколько дней после того, как Ryo покинул родной город и сел на гигантский теплоход, следующий в Гонконг. Кстати, специально для тех, кто по каким-то причинам не играл в первую часть или прошел ее не до конца, авторы собрали десятиминутный видеоролик, что-то вроде краткого содержания предыдущих серий. В отличие от Yokosuka, в которой «городами» назывались отдельные районы, разделенные загрузочными экранами, в **Shenmue 2** города – это города. Настоящие, огромные, состоящие из нескольких крупных районов. И, как всегда, невероятно детализованные. В **Shenmue 2** вы увидите и шумные улочки китайского торгового городка, и мрачные небоскребы заброшенного мегаполиса, и даже сможете полюбоваться на красоты природы, уехав далеко вглубь континента в поисках той самой Rei Shenfa. Масштабы истории, которая развернется перед вашими глазами в **Shenmue 2,** невозможно передать в крошечной заметке. Лучше дождитесь выхода следующего номера СИ, в котором мы поделимся с вами впечатлениями от финальной японской версии игры.



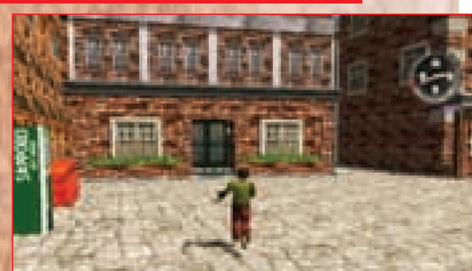
Пойдя навстречу игрокам, Yu Suzuki сделал мир Shenmue2 значительно более ярким и динамичным, чем в оригинале.

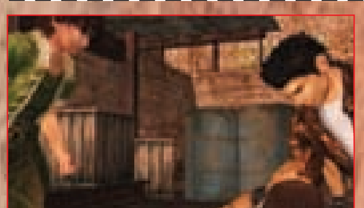




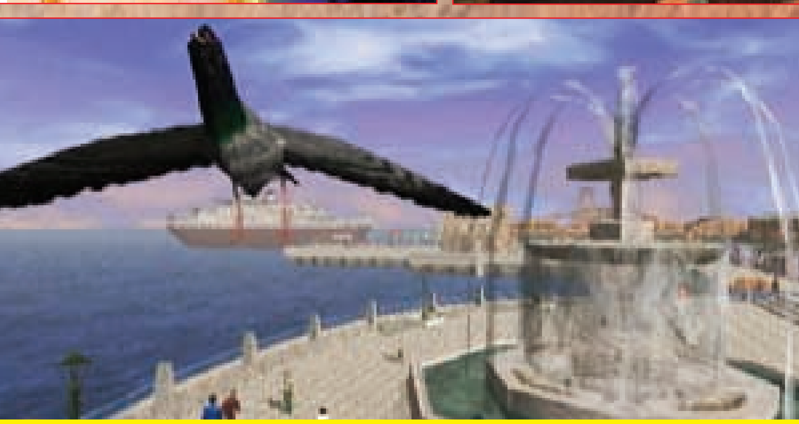
ДОСЬЕ

Платформа: Dreamcast Жанр: FREE
Издатель: Sega Разработчик: Sega–AM2
Продюсер: Yu Suzuki Онлайн: www.shenmue.com/ Дата выхода: 6 сентября (Япония), 4 декабря (Америка)





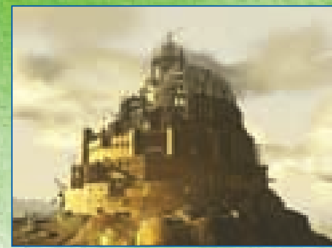
Shenmue 2 – это все, чего нам так не хватало в первой серии. Динамичное продвижение сюжета, гигантский игровой мир (в десять раз больше по площади, чем в первой игре), значительно улучшенный движок, невероятные красоты. Новые друзья и новые противники. Долгожданная встреча Ryo с девушкой из снов.



CIVILIZATION III



Сергей Дрегалин



Эх, Сид Мэйер, Сид Мэйер! Давненько тебя уж не называли лестным именем “мэтр”, а молодежь так и вообще тебя не жалует. Мало приобрести славу, нужно ее еще и удержать. Создав одну из лучших игр, Мэйер решил на этом остановиться. Несколько вполне приличных релизов, не тянувших однако на оценку выше “хорошо”, стали твоей лебединой песней. Чем ты нас теперь порадуешь? Очередным ремейком?

Честно признаюсь, искал во все глаза. Ну очень хотелось найти в **Civilization III** пару фирменных росчерков Мэйера, которые вызвали бы благоговейный трепет. Увы, мимо. Ни одного смелого хода. Ни единого оригинального решения. Просто достойный ремейк с красивой графикой (основной вклад в игру Великого и Ужасного) и отточенной донельзя игровой механикой.

Крупицы нововведений следующие. Улучшилась система дипломатии, которая обрела больше возможностей — заключение альянсов, обмен картами и технологиями, шпионаж. Для тех, кто не жалует “мать порядка”, состряпали новый вид правления — национализм. Его хитрость в том, что вы можете мгновенно переводить экономику с военных рельс на мирные и обратно. Почти безболезненно. В случае запуска милитаристской машины вдвое сокращаются расходы на содержание армии и исследования военных технологий, однако в два раза возрастает стоимость мирных деяний. Как только война заканчивается, система расходов меняется с точностью до наоборот — военные дела проворачиваются за удвоенную цену, а мирные — за половинную. Замечательный строй фундаментализм был похоронен с эпитафией “грешен, несбалансирован”, а вот коммунизм Сид и его команда тронуть не посмели. Видно, испугались гнева Китая. Там ведь еще помнят завещание и уроки старика Мао...



Еще есть возможность формирования армий. Есть исторические личности, появляющиеся в нужном месте в нужное время. Есть новый способ победы за счет строительства сооружений, повышающих культуру общества — кто больше настроит, тот и победил... Много чего есть. А главное, есть красивый лэйбл “Sid Meier’s” в названии игры. А как же — не мытьем так катаньем. Не талантом, так старыми заслугами. Продавать-то надо...

ДОСЬЕ
Платформа: PC Жанр: TBS Издатель: Infogrames Entertainment Разработчик: Firaxis
Онлайн: www.firaxis.com/civ3
Дата выхода: декабрь 2001 года

В этом номере мы вновь вернулись к Phantasy Star Online, поделившись с читателями впечатлениями от игры в онлайне. Было также опубликовано превью Сергея Дрегалина о Majestic, проекте странном и крайне неоднозначном. Разумеется, наших читателей не могли не заинтересовать обзоры игр с громкими названиями Grand Theft Auto 3, C-12, Alone in the Dark: A New Nightmare, Clive Barker’s Undying, Fear Effect 2 и Icewind Dale. Неожиданной, но оправданно низкой оказалась наша оценка Theme Park Inc. от Electronic Arts. Многим показалась любопытной статья, посвященная настольной игре «Эпоха Битв».



В этом номере завершался цикл статей под общим названием «Мировая индустрия: 1995-2000». Можно лишь сказать, что такого еще не было. Если бы «Мировая индустрия» вышла в виде брошюры, она бы наверняка пользовалась успехом среди продвинутых геймеров. В качестве первоапрельского special’а мы решили подарить нашим читателям материал об играх, которых мы ждали, но которые так и не появились. О том, как разработчики шутили над нами, не дожидаясь первого апреля. Специально для любителей файтингов, а также просто ценителей хороших игр была опубликована более подробная информация о Virtua Fighter 4.



SILENT HILL 2



Олег Кафаров

Тишина. Туман стелется по земле и закрадывается в душу. Странная тревога повисла в воздухе и давит на сознание. Это атмосфера Silent Hill 2.

Главный продюсер нового ужастика Акихиро Имамура (Akihiro Imamura) на сей раз решил сотворить не просто клон первой части игры. Его цель оказалась гораздо сложнее – создать нечто подобное голливудскому триллеру, расширить рамки игры, окунуть геймера в мир смерти и леденящей империи ужаса.

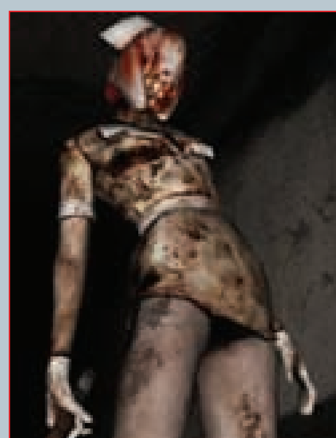
В начале игры мы знакомимся с главным ее героем, Джеймсом Сандерлендом, который получает письмо от умершей три года назад жены Мэри. "Я жду тебя в нашем излюбленном местечке. В Сайлент Хилле." Строчка, написанная знакомой рукой, повергает Джеймса в смятение. Разумом он понимает, что Мэри уже давно нет на этом свете, а письмо – просто абсурд.

ДОСЬЕ

Платформа: PlayStation 2, XBOX
Жанр: Adventure **Издатель:** Konami **Разработчик:** Konami TYO **Онлайн:** www.konami.com/
Дата выхода: 25 сентября 2001

Но в сердце закрадывается сомнение и нелепый луч надежды вновь увидеться с любимым человеком. Так или иначе, он отправляется в маленький городок Сайлент Хилл.

Город мертв и окутан густым туманом. Очутившись в Сайлент Хилле, Джеймс должен разгадать не одну дюжину загадок, побороть не одну сотню восставших зомби и спастись. Survival horror во всей своей красе! В преодолении этой нелегкой задачи Джеймсу помогут другие персонажи, которые так или иначе оказались в городе-призраке: Анжела, Мария и туповатый, на первый взгляд, Эдди, который окажется впоследствии неоценимым спутником и помощником главного героя.





В начале игры мы знакомимся с главным ее героем, Джеймсом Сандерлендом, который получает письмо от умершей три года назад жены Мэри. "Я жду тебя в нашем излюбленном местечке".

Игровой процесс состоит из action-puzzle-exploration и открывает необъятные возможности перед игроком: множество темных закоулочков только и ждут того, кто разгадает их тайны.

Графически **Silent Hill 2** выглядит просто потрясающе! Ультрадетализованный мир и персонажи, прекрасная анимация и отличная, "синематическая"работа камеры оставляют неизгладимое впечатление и могут служить наглядным примером мощи PS2.

Большая часть игры погружена в мистическую тишь. Но кажется, что редкие и всегда неожиданные звуковые эффекты вот-вот оборвут последние струнки нервов. Управление осталось практически неизменным и не должно вызвать злостного негодования игроков.

Что и говорить, **Silent Hill 2** должен стать одной из самых примечательных игр этого года. Во многом повторяя своего предшественника, воплотив все плюсы Resident Evil, он обещает стать "must-buy" для всех фанатов PS2, а через некоторое время и XBOX. Да, и не забудьте о нескольких возможных концовках игры!

«Каждый год в середине или в конце марта корпорация Microsoft проводит свой фестиваль Gamestock…» Так начинался репортаж, посвященный этому самому фестивалю и называвшийся «X-Box атакует, PC – не отстает». Конечно, внимание прессы в первую очередь было приковано к проектам на X-Box, и мы не были исключением. Вышел Black&White. Это знаменательное событие подвигло нас на написание уникального обзора. Что-то вроде «три в одном». При этом финальную оценку мы так и не поставили, решив сделать это только в следующем номере. Для тех, кто еще не забыл что такое Nintendo 64, особый интерес представлял обзор Conker's Bad Fur Day.



089

В номере появилось необычное превью. Оно было посвящено выставке E3'2001. Уникальным материалом, который пользовался большим успехом среди читателей, следует считать «The Tetris Story», детективную историю о самой странной и непонятной игре во всей Вселенной. Превью Final Fantasy X, полагаю, представляло интерес не только оригинальностью оформления… В этом номере был опубликован финальный обзор Black&White. Игра получила 36 баллов из 40, хотя особого смысла в оценивании Black&White не было. Небольшой фурор среди читателей произвел обзор The Sims: House Party, в котором оригинальная игра называлась «занудной и серой традицией индустрии».

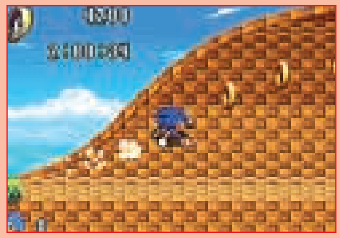


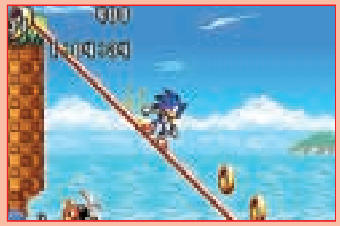
090

SONIC THE HEDGEHOG ADVANCE

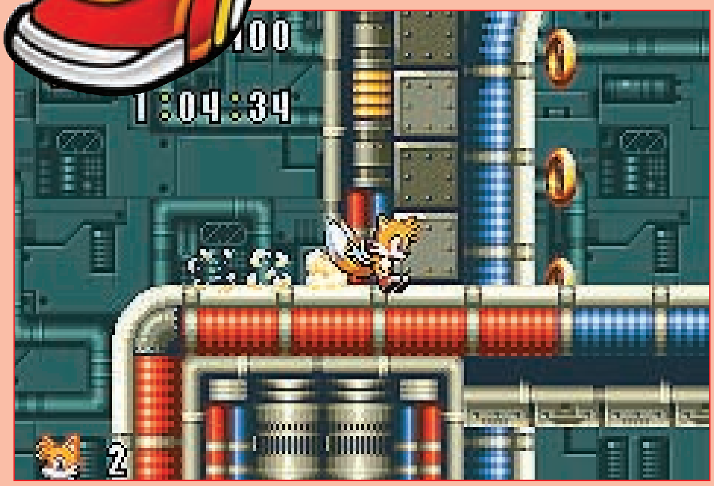


Илья Смазанов



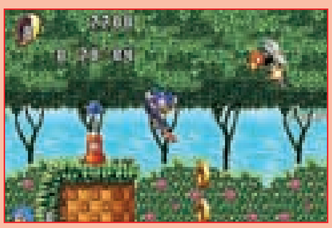


Да, удивительные дела творятся в индустрии в последнее время. Если бы еще год назад кто-то сказал, что Sonic скоро продолжит свои приключения на платформах от Nintendo, его бы просто подняли на смех. Но время идет, и порядок вещей удивительным образом меняется. Сегодня уже никого не удивишь тем, что Sonic Adventure 2 переводится на GameCube, a Sonic the Hedgehog выходит на Game Boy Advance. И если первую игру придется ждать еще минимум полгода, то вторая должна появится уже этой зимой.



Обращая взоры к **Sonic the Hedgehog Advance**, раз за разом мы замечаем, что игра становится все лучше и лучше. В представленной на Space World'2001 играбельной версии можно было пробежать один уровень всеми четырьмя персонажами: Sonic, Tails, Amy и Knuckles. Sonic как всегда быстро бегает, атакует врага своей легендарной шевелюрой и развивают максимальную скорость после раскрутки из позиции "клубок" (прием из серии в серию проходит под название spin-dash). Tails благодаря своему раздвоенному хвосту может зависать в воздухе и с его же помощью сметает с экрана неприятеля. Amy – самый сложный в управлении герой. Так как она не может просто свалиться на голову врага по примеру Sonic`a, ей приходится таскать с собой изящную колотушку. Ну а Knuckles обладает способностью планировать по воздуху и цепляться за уступы зданий.

Sonic the Hedgehog Advance не является портом какой-либо известной части сериала, он создается с чистого листа. В работе с текстурами разработчики испытывают возможности Game Boy Advance по максимуму: персонажи, бегая по холмам и знаменитым петлям, вращаются на небольшом экране системы очень реалистично, а разрушительное оружие профессора Robotnik'a масштабируется, расписывая змееподобные фигуры. В финальную версию **Sonic the Hedgehog Advance** обещают включить несколько опций для четырех игроков - так можно будет совместно пройти игру или устроить соревнования.



ДОСЬЕ
Платформа: Game Boy Advance Жанр: платформер Издатель: Sega Разработчик: Sonic Team Entertainment Онлайн: www.
Дата выхода: 15 декабря 2001

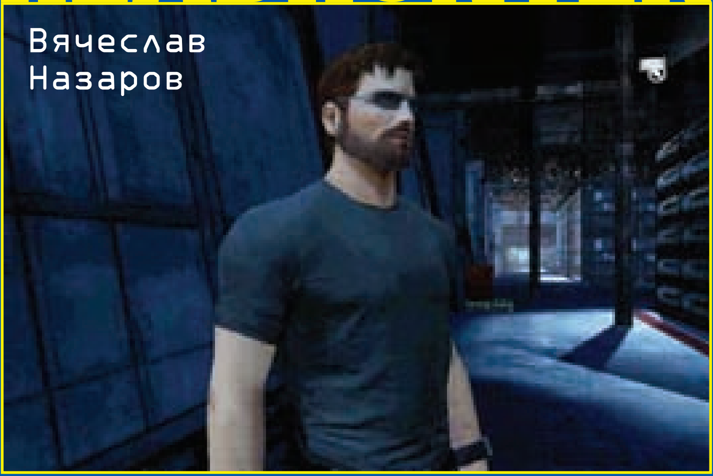
В мае этого года ваш покорный слуга отправился в Англию, дабы впоследствии написать эксклюзивный обзор Emperor: Battle for Dune и предоставить его читателям незадолго до официального релиза. По возвращении был представлен не только обзор, но и целый репортаж, включавший мои впечатления от Command&Conquer: Renegade и новости о Command&Conquer: Yuri's Revenge. Вместе с превью Sonic Adventure 2 был опубликован небольшой special, посвященный всем играм, так или иначе связанным с самим Sonic'ом. Кроме того, обзоры Tropico, разочаровавшего всех X-Com: Enforcer и С-12: Final Resistance…



В процессе работы над этим номером часть сотрудников «Страны Игр» отправилась в офис разработчиков Snowball Interactive, где состоялись: традиционное распитие пива, разговоры с Сергеем Климовым об индустрии, просмотр новинок и, конечно же, расспросы о «Всеславе». В результате появился репортаж «Снежная лавина игр». Вышла Z.O.E., а вместе с ней и демо-версия Metal Gear Solid 2. Сергей Овчинников посвятил статью разоблачению образовавшихся вокруг проекта Konami мифов. Появилась Gran Turismo 3 и эта игра произвела-таки на нас впечатление. В номере также оказалось интервью с разработчиком Disciples 2, Фредериком Ферландом.



HEADHUNTER

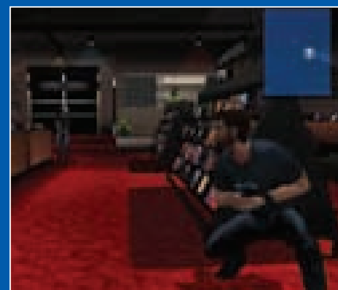


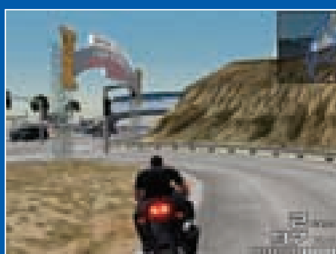
Вячеслав Назаров

Говорят, предков не выбирают. Но если бы была такая возможность, я бы предпочел бобров. Они, по крайней мере, добрее и человечнее людей. А то посмотришь на то, что творится вокруг, и хочется сделать кому-нибудь суицид. Кому-нибудь — это значит всем, кто попадается на пути. Особенно если гуляешь по Калифорнии. Ведь там в нынешнем веке наблюдается настоящий криминальный бум. Бум спасать положение? Конечно, бум! Начать предлагается со Вселенной игры Headhunter.

ДОСЬЕ
Платформа: Dreamcast, XBox Жанр: action
Издатель: Sega Разработчик: Amuze
Онлайн: www.amuze.com/
Дата выхода: ноябрь 2001

Мы не фашисты, мы дети страны, ее идеалам мы свято верны! Но мы выступаем с позиции силы, кто не согласен — тому в глаза вилы!" — примерно такую песенку насвистывали чиновники, когда создавали организацию Anti-Crime Network (ACN). Бойцы свежесляпанной структуры оказались гибридами санитаров леса и санитаров больничных. Дело в том, что в Калифорнии перестали бороться с преступностью путем усадки негодяев в тюрьмы и другие увеселительные учреждения. Вместо этого их стали назначать донорами-добровольцами, которые жертвуют свои органы законопослушным граждан. Работала система достаточно просто. Стоило, например, прохожему перейти улицу в неположенном месте, и об этом тут же становилось известно бойцам ACN. Объяснялось все очень просто. Человеколюбивые калифорнийцы придерживаются принципа "лучше стучать, чем перестукиваться", и на таком подходе была построена работа ACN. Оснащенные сверхсовременным хирургическим оборудованием и прейскурантом, в котором содержалась информация о том, какое нарушение отсечению какого органа соответствует, эти "охотники за головами" достаточно долгое время с успехом лишали преступников аппендицитов и гланд и снабжали ими "хороших" героев. Однако, все хорошее в этом мире либо противозаконно, либо аморально, либо ведет к ожирению, но так или иначе заканчивается. С убийством главы ACN для "охотников" наступили тяжелые дни. Сможете ли вы пережить их в качестве одного из хирургов? Игра выходит уже довольно скоро, поэтому времени для тренировок по контрольному отрезу голов остается не так уж много. Торопитесь!

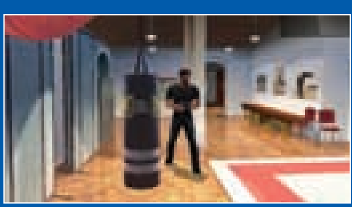




Оснащенные сверхсовременным хирургическим оборудованием и прейскурантом, в котором содержалась информация о том, какое нарушение отсечению какого органа соответствует, эти "охотники за головами" достаточно долгое время с успехом лишали преступников аппендицитов и гланд и снабжали ими "хороших" героев.



Игра выходит уже довольно скоро, поэтому времени для тренировок по контрольному отрезу голов остается не так уж много.



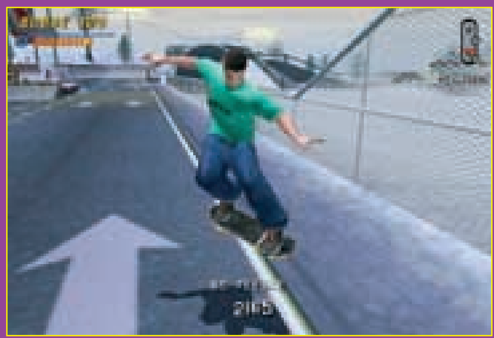
Вячеслав Назаров



TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Если компьютер предлагает нам возможность совершать фантастические вещи вроде убийства легионов монстров и спасения Вселенных, то почему бы не дополнить их список еще и экстремальным скейтбордингом? В том случае, если вы еще не успели это сделать, у вас скоро появится шанс наверстать упущенное. Дело в том, что знаменитый Тони Хоук планирует провести очередной курс обучения безбашенной езде на досках с колесиками. Мероприятие пройдет в новой игре Tony Hawk's Pro Skater 3, названной так, видимо, в честь любимой каракатицы спортсмена.

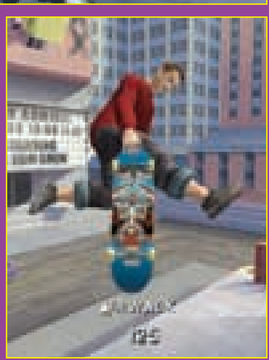
Несмотря на то, что новый проект ушел далеко вперед по сравнению со своими предшественниками, в нем игрокам предстоит все так же олицетворять себя с Тони или с одним из 12-ти спортсменов-экстремалов. Речь идет о Бобе Бернквист, Элиссе Стимер, Руне Глифберге, Джейми Томас, Джеффе Роули, Эндрю Рейнолдсе, Чаде Маске, Кариме Кэмпбелле, Баки Ласеке и до сей поры никому не известных Стиве Кабальеро, Эрике Костоне и Родни Маллену.



Вообще, **Tony Hawk's Pro Skater 3** наверняка привлечет к себе внимание не только любителей исключительно скейтбордного веселья, но и всех сторонников здорового отдыха - если так можно назвать сеансы облучения перед мониторами, конечно. Новая серия игры была расширена за счет того, что теперь у спортсменов появилась возможность взаимодействовать практически с любыми объектами, появляющемся на экране, будь это дети-цветы-жизни или старики-кактусы-смерти. В результате некоторых хулиганских действий, которые я не буду сейчас описывать по религиозным соображениям, в **Tony Hawk's Pro Skater 3** будут случаться даже небольшие землетрясения и другие природные катаклизмы, наподобие прорыва канализации. Итогом таких катастроф станет открытие новых уровней, где скейтеры смогут научиться новым трюкам и способам сломать себе шею. А что еще надо для простого геймерского счастья?

ДОСЬЕ

Платформа: PC, DC, PS2, NGC, Xbox, GBA
Жанр: спортивный симулятор
Издатель: Activision
Разработчик: Neversoft Entertainment
Онлайн: www.activision2.com/tony_hawk/
Дата выхода: октябрь 2001





THPS3 наверняка привлечет к себе внимание не только любителей исключительно скейтбордного веселья, но и всех сторонников здорового отдыха.

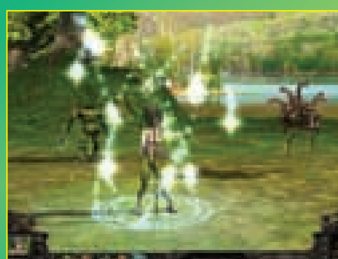
ДЕМИУРГИ

Сергей Дрегалин

Не знаю, кто как, а я до “Демиургов” отечественным разработчикам готов был простить почти все грехи. Графика так себе? Ничего, графика — не главное. Движок начинает работать только на P4 и без ста грамм вообще не заводится? Ну так ничего, пущай новое железо покупают. Вообще не запускается, говорите? Ну и ладно, патч какой состряпаете, и счастье будет... Утрирую, язвлю, глумлюсь — но часть сермяжной правды в этом есть. Вот только после “Демиургов” таких поблажек больше не будет. Все, научились. Можно поспорить по поводу “Аллодов”, можно не согласиться со “Штормом”, но “Демиурги” четко доказали — мы научились делать игры. Игры самой высокой пробы и первоклассного качества.

Как проще всего представить “**Демиургов**”? В первом приближении — как смесь Heroes of Might and Magic и Magic: The Gathering. Мы хватаем штандарт одной из четырех рас и ведем ее к светлому будущему. Попутно рубаем конкурентов, используя героев, несущих на борту набор заклинаний. Стратегическая часть, во время которой наши герои и героини лихо разъезжают на разных тварях в поисках хорошей разборки, сделана на манер HoMM. А вот сражения, они же тактическая часть, навеяны MTG — ограниченный набор заклинаний, постепенный приток маны, вызов существ и усиливающая магия... Эх, MTG, он самый!

Графика полностью трехмерная, спасибо специально созданному



навороченному движку. С камерой можно играть как душе угодно, благо она легко выдерживает издевательства вращения и масштабирования, а также умеет работать самостоятельно, подбирая наиболее эффектные ракурсы.

Некрытый козырь разработчиков — твари и их анимация. Фантазия дизайнеров и художников настолько богата, что невольно становится тревожно — уж не с какой ли тайной натуры они рисовали своих красавцев? Уж дюже красиво и реалистично все получилось! Предположим, воинственная раса плечистых исполинов (у них даже девахи — косая сажень в плечах, настоящие танкистки) и раса изящных эфирных созданий (эка отрешенная богема — словно под кайфом каким) — еще куда ни шло. Но вот представители расы Синтетов, состоящие наполовину из плоти и наполовину из всячес-





Сражения, они же тактическая часть, навеяны MTG — ограниченный набор заклинаний, постепенный приток маны, вызов существ и усиливающая магия...

ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: Походовая стратегия
Издатель: 1С Разработчик: Nival Interactive
Онлайн: www.etherlords.com/
Дата выхода: ноябрь 2001 года

Открывал номер special, который не мог не вызвать интерес читателей. Название говорило само за себя: «Игровые платформы XXI века». В этот материал была включена сравнительная таблица характеристик платформ, а также анализ ключевых игр для каждой из них. «Гарри Поттер» не мог пройти мимо нашей редакции. В результате появился специальный материал, в котором Максим Заяц объяснил непосвященным суть явления, а также рассказал об игровых проектах, связанных с именем Гарри Поттера. Раньше всех наши читатели смогли узнать и подробности разработки Tekken 4.

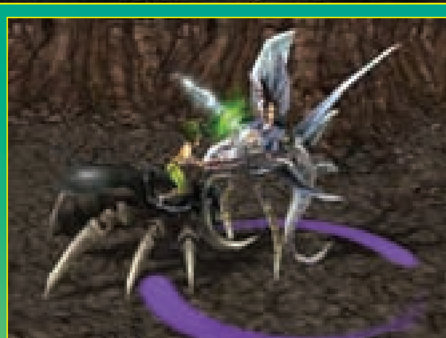


«12 игр, которые изменили мир» - этим необычным материалом мы открыли номер. Конечно, чтобы не возникало недоразумений с читателями, следовало бы озаглавить статью так: «12 игр, которые, по нашему мнению, изменили мир». Хотя, общий результат все-таки объективен... В журнале наши читатели также могли найти превью и обзоры многих хитовых игр: Medal of Honor: Allied Assault, MechCommander 2, Sonic Adventure 2, Final Fantasy Chronicles... Читатели, наконец, стали обращать внимание на работу новых авторов: Олега Кафарова, Олега Коровина, Алексея Усачева...





Стратегическая часть, во время которой наши герои и героини лихо разъезжают на разных тварях в поисках хорошей разборки, сделана на манер HoMM. А вот сражения, они же тактическая часть, навеяны MTG — ограниченный набор заклинаний, постепенный приток маны, вызов существ и усиливающая магия...



полным ходом к ближайшему психиатру — плохо дело. В общем, "на ура" монстры получились. Плюс еще и анимированы шикарно, с фантазией, юмором и огоньком.

Обрисовать в двух словах систему боя невозможно. Пускай она раз эдак в -цать попроще MTG, но просторы для тактической извилины колоссальные. Мое личное мнение — баланс между сложностью и интересностью подобран ювелирно. Даже не слышав ровным счетом ничего о "каком-то-там-дурацком-эм-тэ-гэ", вы разберетесь с системой боя за полчаса, максимум за час. Другой вопрос, что любого уважающего себя противника (мелочь в расчет не берем) завалить не так-то просто. Тут нужно покумекать и над стратегией боя, и над набором заклинаний, и над очередностью использования разных возможностей существ.

Но не одним боем живы "**Демиурги**". Помимо дилемм из серии "в кого первым залопатить молнией — вон в того, синенького, или вон в того, с клыками?", есть еще и всевозможные хозяйственные проблемы. Например, нужно добывать ресурсы, которых при ближайшем рассмотрении оказывается целых восемь штук (корень мандрагоры, черный лотос, кровавый рубин, ядовитый изумруд, звездный сапфир, дымчатый алмаз, замерзшее пламя и эфир). И ладно бы просто их добывать, так сначала нужно найти подходящие копи да поляны. А потом очистить их от воинственных секьюрити. Или найти редкое заклинание у торговца. Или вызволить из плена какого-нибудь солидного союзника. Или просто прокачать перспективного героя, подобрав ему убийственный комплект умений. В общем, мирных дел хватает, не одним боем...

"**Демиурги**" должны стать хитом, и обязательно им станут. Лично у меня душа спокойна — когда придет время выставлять оценку, она будет высокой. Хватит, прошли темные времена. Мы умеем делать хорошие игры, и не одни только забугорные творения будут греться на вершинах чартов. Наши уже на подходе.

Борис Романов по приглашению Electronic Arts поехал спецкором в Италию, на знаменитый автодром Monza. Своими впечатлениями от «Формулы-1», автодрома, а также игры F1 2001 для PC и PS2 Боря поделился в специальном репортаже, на одной из страниц которого читатели могли видеть жизнерадостную физиономию самого автора. Специальный материал был посвящен файтингам, которые нам предстоит увидеть в 2001 году. В статье упоминались такие громкие названия как Virtua Fighter 4, Tekken 4, Dead or Alive 3, Soul Calibur 2... Еще один special в очередной раз посвящался Final Fantasy. А именно – FFX и фильму FF: Spirits Within.Ну а красивейшая обложка номера посвящена сиквелу суперпопулярного в нашей стране проекта "Корсары".



ЭКСПЕРТ: Сергей **ДОЛИНСКИЙ** *(dolser@gameland.ru)*

KALI?! ЭТО РУССКАЯ ИГРОВАЯ СЛУЖБА



Страна Игр» вместе с читателями продолжает осваивать новую игровую площадку Рунета — универсальный игровой многопользовательский сервер Kali, запущенный этим летом сайтом Gameland Online (Gameland Kali — #145 в списке Chat Servers). У многих возникают вопросы — о поддерживаемых играх, возможностях Kali, способах регистрации в ней и т.д., и т.п. Надеюсь, нижеприведенный FAQ ответит на большинство из них. Если же что-то останется неясным, смело обращайтесь с любой проблемой на kali@gameland.ru.

Теперь о еще одном начинании. **GameLand** собрал команду онлайновых игроков, с которыми может сразиться всякий, кто зайдет на наш сервер Кали и договориться с ними о поединке (в чате, по е-мейлу или аське). Не робейте, пробуйте свои силы и, главное, не медлите с этим!

Дело в том, что формирование команды не завершено и наши мастера онлайновых боев (**Kamikadze**, **TRatill**, а также три члена нашей редакции — пока окончательно не выбраны!) пригласят понравившихся бойцов под знамена **GameLand Online** для активной совместной турнирной жизни в Интернете и очных встреч в игровых клубах Москвы, России и зарубежья!

И еще кое-что — совсем уж безумное.

Приходите на **GameLand Kali** и участвуйте в официальных боях в рамках регулярных турниров, проводимых там. Даже если вы не побьете наших мастеров или других профи и не займете одно из первых мест (и такое бывает :)) — не беда! Награждаться будут не только самые крутые геймеры. Половину (да, да — половину!..) призов получат игроки, преуспевшие в самых неожиданных номинациях — «Самый Убиваемый Воин», «МеГаНеуДаЧНиК», «Дедушка Кали» (игрок, проведший наибольшее время на нашем сервере за месяц) и так далее...

Заявку на прием в команду **GameLand Online** можно послать на **kali@gameland.ru**.

А свежие новости о Кали ищите на **www.gameland.ru** в разделах **Kali.Net** и **Online**...

? Что такое Kali?

Kali — это крупнейшая и старейшая игровая служба Интернета.

С середины 90-х годов прошлого века сотни тысяч пользователей Кали на более чем 600 серверах дни и ночи напролет осваивают все прелести многопользовательских режимов игр, сочетая это увлекательное занятие с чатом, обменом файлами и почтой, организацией Кланов и участием в соревнованиях.

А с лета 2001 года популярный игровой ресурс Рунета **Gameland Online** (при поддержке ЗАО «**GameLand**») открыл сервер Кали в России. Это некоммерческий проект, который призван вовлечь отечественных геймеров в замечательный мир игрового Интернета. **Gameland Kali** дает всем желающим возможность встретиться с лучшими игроками России, бороться за призы и получать их, побеждать в отборочных онлайновых турах и участвовать в очных финалах...

И все это — благодаря Кали — не покидая родного города или населенного пункта.

? Моя любимая игра сама поддерживает мультиплейер в Интернете. Зачем мне Кали?!

Команда GameLand'а!
(http://www.gameland.ru/articles/kali/kali_command.asp)

Kamikadze
Игры: Unreal Tournament, WarCraft2, Serious Sam, Jedi Knight, Q3A
Уровень игры: hardcore/мастер (как день пойдёт...)
E-mail: kamikad@chat.ru
ICQ: 38836023
GameLand Kali: ежедневно 1.00 — 7.00

TRatill
Игры: Counter-Strike; StarCraft; Q3A
Уровень игры: командный мастер, хорош на прикрытиях...
E-mail: rspown@chat.ru
ICQ: 126933580
GameLand Kali: будни — с 15.00 до 18.00, выходные как придется...

Действительно, большинство сегодняшних игр поддерживает мультиплейер в Интернете. Однако если вы не хотите постоянно сражаться с анонимными и случайными соперниками, а желаете встретиться в поединке с конкретными игроками, участвовать в Клановых Войнах и проводимых **Gameland Online** турнирах в Интернете, то лучше всего это делать на Кали.

Что же касается хитов прошлых лет, о которых многие с сожалением вспоминают, то отсутствующую в них поддержку Интернета с успехом заменит Кали. А новые онлайновые друзья-соперники сделают так, что любимая игра предстанет с неожиданной и увлекательной стороны.

? Чем Кали отличается от других сервисов Интернета, сколько это стоит и можно ли использовать нелицензионные игры?

Кали с самого начала проектировалась как самоокупаемый некоммерческий проект, созданный людьми знающими толк в многопользовательских играх. Поэтому вся концепция этой системы дружественна геймеру. Никто не берет с него денег за игровое время или какие-то услуги по апгрейду программы. Пользователю предлагается лишь оплатить разовый регистрационный взнос, причем на **Gameland Kali** это стоит всего около 8,5 долларов. А не 20 — как для остального мира.

В обмен на это игрок получает право пожизненного использования Кали, включающее все возможные усовершенствования и апгрейды. Больше никогда за Кали платить не придется!

Важным отличием Кали является программная целостность клиентского ПО. Не нужны какие-либо **plug-in'ы**, специальные браузеры и прочие навороты, есть всего лишь небольшая, удобная программа, идущая под **Windows 95/98/ME/NT/2000**, **Macintosh**, **DOS**, **Linux** и **OS/2**. Все клиенты, работающие на разных платформах, совместимы между собой.

Ну а главным для геймера, безусловно, станет поддержка практически любой **TCP/IP** или **IPX** игры — неважно современной или старой.

А благодаря встроенному неспецифическому эмулятору **IPX** (**generic IPX emulator**) многопользовательский режим в Интернете возможен для любого диска — пиратского или лицензионного. Но, оговоримся, лицензионный диск всегда предпочтительней, так как с ним вы будете иметь минимум проблем с совместимостью версий, патчированием и доступом на официальные сервера.

? Как получить клиента Кали и зарегистрировать его?

Любой может попробовать Кали, загрузив клиента для **Windows** с **www.gameland.ru** (раздел **Kali.net**) или, если нужен клиент под другие операционные систему, с **http://www.kali.net/software**.

После этого можно сразу начинать играть, однако до тех пор, пока вы не зарегистрируетесь, будет действовать 15-ти минутное ограничение (отсчитываемое заново каждый раз как подключаетесь к серверу Кали). Чтобы получить неограниченный доступ необходимо зарегистрировать свою программу. Это можно сделать на сайте **Kali.net** (**http://www.kali.net/ register/**) за 20 долларов или через **E-shop** (**www.e-shop.ru**) и намного дешевле —

Конкурс на лучшую карту (уровень) для Unreal Tournament

Unreal.Xaos.Ru совместно с игровым сервисом Геймленд Кали начинает конкурс на лучшую любительскую карту (уровень) для игры Unreal Tournament. Начало конкурса назначено на 1 сентября, а окончание — на 31 ноября, проще говоря, конкурс будет проводиться всю осень.

После трехмесячного соревнования в течение двух недель будут подведены итоги и названы победители. На лучших картах будет проведен интернет-турнир на Геймленд Кали с участием онлайновой Команды Gameland'а.

Для того, чтобы участвовать в нашем конкурсе, необходимо прислать нам (detonator@xaos.ru, redfox@xaos.ru, chameleon@xaos.ru) уровень, созданный полностью своими руками, и запакованный вместе с «пояснительной запиской» в формате zip. В «пояснительной записке» необходимо указать свои данные, а также координаты, чтобы мы могли позже с вами связаться.

Карты могут быть для одного из четырех режимов игры: ASS, CTF, DOM или DM. Кроме того, необходимо, чтобы она выглядела следующим образом: полностью откомпилированный уровень, то есть уровень, с проработанной геометрией, bsp, освещением и путями, и по возможности с различными дополнительными текстурами, звуками, музыкой и модулями. Только не забудьте сохранить их в файлах *.utx, *.uax, *.umx, *.u, *.int.

Если вся карта или какая-то ее часть будет скопирована с уже существующих карт, представивший карту будет исключен из конкурса. Помните, что чем оригинальней и красивей будет карта, тем больше у вас шансов занять первое место.

Оценка уровня проходит по трем параметрам: геометрия, освещение и игровой баланс. Особенно будет поощряться, как уже отмечалось, оригинальность карты и игровой баланс, не стоит забывать также и о визуальной части. Пожалуйста, обязательно попытайтесь оптимизировать свое детище, потому что играть на 5-10 кадрах в секунду практически невозможно.

Со всеми вопросами обращайтесь в специально отведенный для конкурса раздел форума на Unreal.Xaos.Ru, а также на следующие адреса электронной почты: detonator@xaos.ru, redfox@xaos.ru, sadj@gameland.ru, chameleon@xaos.ru.

Призы:

1 место — лицензионный Unreal Tournament
2-3 место — оригинальные майки

Все призы будут выдаваться в редакции «Страны Игр»!

за 9,99 долларов. После получения оплаты регистрационные коды будут высланы на указанный электронный почтовый адрес.

Если вы хотите зарегистрироваться вместе с товарищами, то можно прислать единый запрос и произвести единую оплату, а в заявке указать нужное количество регистрационных кодов.

? Что я получаю после регистрации клиента Кали?

От **Kali.net** вы, как зарегистрированный пользователь этого сервиса, получаете пожизненное право на пользование службой и программным обеспечением Кали. Пользователю предлагаются бесплатные апгрейды,



бесплатная поддержка, бесплатный и неограниченный доступ на самый лучший многопользовательский сервис в Интернете.

От **GameLand'а** зарегистрированный пользователь получает право на нашем сервере **Kali** участвовать в проводимых турнирах и любых общественных мероприятиях, получать призы и оговоренные привилегии, а также имеет возможность вступить в Команду Геймлэнда (на условиях, изложенных разделе **Kali.net** на **www.gameland.ru**). Также на **GameLand'е** работает русскоязычная служба поддержки пользователей — просто отправьте письмо на **kali@gameland.ru**.

Незарегистрированные пользователи Кали, а также обладатели «крякнутых» версий клиента могут принимать участие в общедоступных мероприятиях на **GameLand Kali**, однако не обладают правом на получение выигранных призов, на предоставление привилегий, а также не могут быть приняты в Команду Геймлэнда до официальной регистрации в системе Кали.

? Что нужно для использования Кали?

Помимо программного обеспечения Кали пользователю необходимо иметь:

1. Доступ в Интернет. Кали для своей работы требует минимальных скоростей связи — около 9600 бод и на время игры практически никак не загружает канал связи пользователя. Однако, чем выше скорость доступа и надежнее связь, тем лучше для игр.

2. Персональный компьютер. Минимальные требования при использовании Windows клиента Кали — **Pentium 120/16 МБ ОЗУ/300 МБ** на жестком диске. Этого хватит и для многих старых игр. Для современных игр потребуется соответствующая по производительности машина, в точности как это указывается разработчиком.

3. Игры! Кали лишь соединяет игроков между собой, но не снабжает их играми. Однако нет необходимости сразу покупать полные версии игр — в Интернете доступно большое количество демоверсий, которые отлично работают на Кали в многопользовательском режиме. Список таких демок есть на **http://www.kali.net/games/demos.html**, а скачать многие из них можно с **www.gameland.ru**.

? Расскажите подробно, как установить и запустить Кали?

Получите установочный комплект Кали. Кали не будет работать, пока пользователь не загрузит себе программу с Интернета или не отыщите ее на каждом компакт-диске журнала «**Страна Игр**», начиная с №100. Затем программу следует установить и сконфигурировать. Ниже приводится подробное описание действий по инсталляции Кали.

Загрузка

Кликните по ссылке, указывающей на файлы инсталлятора Кали. Ваш браузер откроет окно, в котором спросит, что делать с файлом. Выберите опцию «**Сохранить на диске**» («**Save to a disk**») и выберите папку для сохранения. Не рекомендуется сохранять файл на «**Рабочем столе**» («**Desktop**») **Windows 95-NT**, так как инсталляция программы из этой папки не будет корректно работать.

Установка

Для пользователей компакт-дисков «**Страны Игр**» достаточно нажать кнопку «**Установить**». Тем, кто загрузил файл с Интернета, необходимо отыскать его на жестком диске и дважды кликнуть на нем мышкой. Отвечайте на вопросы Мастера Установки и нажимайте кнопку «**Next**» до завершения процесса установки.

Запуск

Для пользователей **Win95-NT** необходимо войти в меню «**Пуск**» («**Start**»), выбрать пункт «**Программы**» («**Programs**»), затем «**Kali**» и в конце кликнуть на «**Kali II**».

Конфигурирование

При первом запуске Кали запросит у пользователя данные, включая будущий сетевой псевдоним (**nickname**), которые будут доступны другим пользователям системы по их запросам. Можете ввести только то, что хотите, совсем не обязательно вводить настоящие имя, фамилию или адрес, если предпочитаете оставаться анонимным пользователем.

? Как пользоваться переговорной системой («chat system», «чат») Кали?

Как показывает практика примерно 50-70% геймеров находящихся в Кали в текущий момент времени не играют, а беседуют между собой. Такие беседы — важнейшая часть онлайновых развлечений для большинства людей. Игроки используют чат чтобы обсудить ожидаемые и прошлые игры, стратегию в поединке, турнирные новости, да и любые другие темы — политику, тусовки, учебу, работу или даже секс...

? Как играть на Кали?

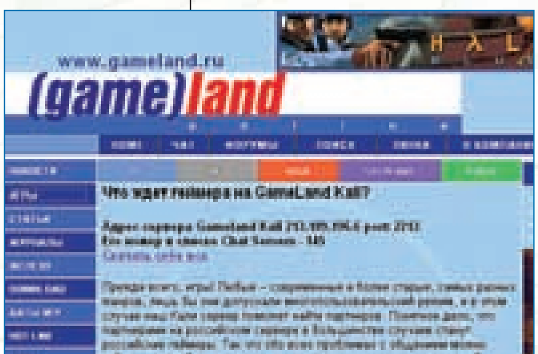
Существует три способы начать игру, каждый из них имеет свои преимущества. Один подразумевает организацию виртуальных Игровых Комнат («**Game Lobby**») через нажатие кнопки

«**Create Lobby**», что позволяет игроку создать особое место в системе Кали, посвященное какой-то определенной игре и полностью подконтрольное ему. Второй способ — это традиционный для Кали путь: подключение к одному из серверов Кали и запуск игры через пиктограмму внизу экрана. И, наконец, третий способ заключается в присоединении к любому из серверов **TCP/IP** игр, найденных системой и перечисленных в папке «**Internet Games**».

Игра из Игровой Комнаты («Game Lobby»)

Система Игровых Комнат облегчает поиск игроков для игры, позволяет контролировать состав участников поединка, а также настраивать параметры данного матча.

Когда вы установили Кали и запустили ее первый раз, программа сканирует жесткий диск на наличие установленных игр (эту операцию всегда можно сделать и в ручную из меню **Games>Scan for Games**). При этом каждая найденная игра будет учтена в системе и автоматически сконфигурирована для оптимальной работы под Кали. При желании позднее можно вручную уточнить конфигурацию, или же подключить ненайденную игру, открыв папку «**Game Resources**» и вызвав локальное меню щелчком правой клавиши мыши. В любом случае важно, чтобы все игры были правильно сконфигурированы для мультиплейера, иначе вы не сможете подключаться или создавать игры в Кали.



Все созданные Игровые Комнаты отображаются в едином списке, доступном каждому игроку, находящемуся в системе независимо от того, «висят» ли геймеры на одном сервере или подключены ли они к какому-то серверу вообще. Достаточно просто запустить Кали, создать Игровую Комнату и любой, вызвавший список Комнат будет знать о вашем предложении.

Кстати, только зарегистрированный пользователь может запускать игру таким способом...

Для запуска нажмите на панели инструментов Кали кнопку «**Create Lobby**». Из списка выберите игру двойным кликом мыши, в новом окне уточните все параметры (тип поединка, количество игроков, скорость и т.п.), нажмите **OK** и ждите соперников. Как их наберется желаемое количество, на панели инструментов жмите кнопку «**Запуск**» («**Launch**», пиктограмма в виде 4-х цветных стрелок) и поединок начнется!

Для того чтобы присоединится к любой из игр, запущенных через Игровые Комнаты, откройте в Кали их список (папка «**Game Lobbies**» — третья сверху директория 1-ого уровня в левом крайнем окне программы), выберите интересующую игру и дважды кликнете на ней мышкой. Как только вы присоединитесь к Игровой Комнате (откроется новое окно), нажмите кнопку «**Ready to Start**». После того, как у всех посетителей этой Комнаты кнопки «**Ready to Start**» будут нажаты, игра начнется.

Дальнейшее управление внутри игры происходит независимо от Кали и в соответствии с особенностями многопользовательского режима продукта. По завершении поединка игроки вновь возвращаются в Кали.

Традиционный запуск игр на Кали

При этом способе все игроки должны находиться на одном сервере (например, **Gameland Kali**, **#145** в списке **Chat Servers**). Договорившись в чате о поединке (кто участвует, кто запускает и т.п.), выбранный геймер запускает игру ее пиктограммой внизу экрана (если пиктограммы нет, а игра заведомо установлено, запустите еще раз сканирование игр или сконфигурируйте игру вручную). После того как игра запустилась, выбирайте в ней опцию начать или присоединится к **IPX** игре (в зависимости от вашей роли — запускающий или подсоединяющийся игрок). В общем, действовать надо так, как если бы запускалась игра на локальной сети или в игровом клубе. Практически любая **DOS** или **Windows IPX** игра может работать на Кали, даже если ее нет в списке поддерживаемых игр. Просто иконку ей придется назначить самостоятельно...

В отличие от предыдущего способа, если заранее не договориться с соперниками о вхождении в игру, ваше ожидание может быть долгим, поскольку игра будет видна только на данном сервере. Для того, чтобы игрокам было легче найти друг друга в Кали существуют около дюжины серверов, управляемых самой компанией, чьи названия начинаются значком «->», например, «**-> Descent <-**». Эти сервера специализируются в соответствующих игра, так что геймеров там всегда хватает. Соответственно, есть и сервера, выделенные определенным географическим зонам для оптимизации связи между пользователями. **Gameland Kali** вполне можно рассматривать в этом плане, как лучший выбор для россиян!

Находясь на сервере можно вызвать список игр, запущенных на нем. В меню «**Servers**» найдите пункт «**Server Queries**», а в нем — «**Games on <ServerName>**». На экран будет выведен отчет о всех играх, идущих в данный момент. Тоже самое можно проделать, находясь в чат-режиме и набрав в строке чата команду «**/games**» (без кавычек). А команда «**/process all**» покажет уже все процессы (включая игры), идущие в Кали, и количество пользователей за каждым их них. Чтобы найти все сервера, где играют в **Quake**? наберите «**/process quake**» и выбирайте самый населенный сервер.

Интернет игры

К Интернет играм подсоединиться очень просто, но только при условии, что установлена самая свежая версия со всеми нужными патчами. Откройте папку **Internet Games** и решите во что хотите играть. Для облегчения выбора открывшийся список можно сортировать по времени задержки

ЭКСПЕРТЫ: Сергей **ДОЛИНСКИЙ** *(dolser@gameland.ru)*

(щелкните по заголовку «**Ping**»), что позволит выбрать наиболее быстрый сервер, или по количеству игроков, что тоже немаловажно.

Однако в этом варианте запуска игр вы лишены возможности выбирать себе соперников...

? Как работает Кали?

Кали «обманывает» игры, заставляя их полагать, что они имеют дело с обычным **IPX** (**LAN**) драйвером для локальных сетей. Таким образом, игра, запущенная в **IPX** (**LAN**) режиме, ищет соперников уже не «на локалке», а по всему Интернету и, благодаря Кали, находит.

Для большинства игр такой трюк работает великолепно. Единственным узким местом может стать ситуация, когда объем данных, передаваемых игрой по виртуальной ЛАН, превысит пропускную способность имеющегося у игрока Интернет соединения. В результате, игра состоится, но с ограничениями, например, с уменьшенным количеством игроков (вот почему запускать игру следует геймеру с самым быстрым каналом связи).

СИ-ONLINE

ЭКСПЕРТ: **Иван Петрович** ***(petrovich_ivan@mail.ru)***

DOWNLOAD: *ТОТАЛЬНЫЙ* КОНТРОЛЬ

Современная оплата за телефон очень скоро станет реальностью на всей территории России. Многие всерьез задумываются — хватит ли денег на привычный модемный доступ? Возможно пришло время поискать альтернативу — выделенную линию, ISDN или DSL... Но вот беда, оплата при таком подключении идет обычно «помегабайтно» (от величины трафика пользователя за месяц). Как понять, проиграем ли мы или выиграем при переходе на новый вид доступа? Наверное, стоит проанализировать свой трафик уже сегодня, чтобы к моменту введения «повременки» знать ответ на этот вопрос.

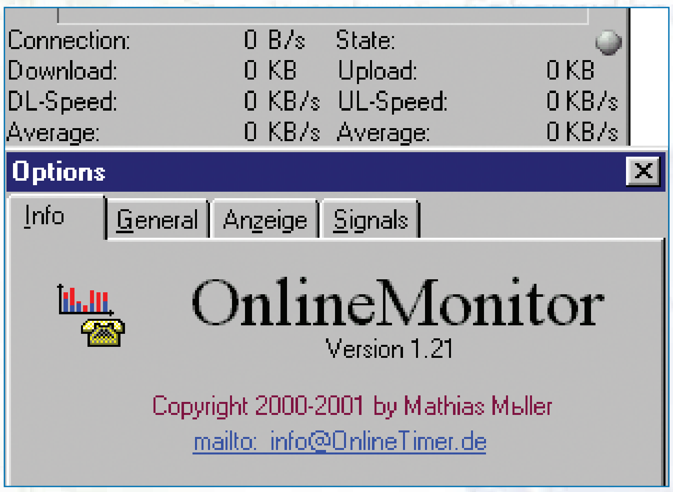
Ну а если вы серьезный игроман, то трафик реально ограничить лишь жестко контролируя и по мере возможностей сокращая время, проведенное за машиной. И лучше, если контролерами будут не разгневанные родители и не дозвонившаяся и оттого рассерженная на вас девушка, а какая-нибудь безобидная утилита...

Не волнуйтесь, для всех этих случаев можно подобрать соответствующие программные средства! Начнем с трафика.

Online Monitor ver. 1.21

Интернет: http://come.to/OnlineMonitor
Размер: 361 Кб
Оценка: 8
Статус: shareware

Online Monitor — чисто немецкая разработка, со всеми вытекающими отсюда последствиями. Все крайне функционально, никаких изысков, пользователю дается только то, что ему может потребоваться (с точки зрения разработчиков, конечно же...). Управление предельно упрощено. Кнопочки свертывания/развертывания программы, вызов по левому клику мышки опций настройки, да кнопка **Help** — с таким набором справится даже начинающий!



Тем не менее, со своим делом **Online Monitor** справляется. Программа выдает в цифровом и/или графическом виде данные о скорости соединения с провайдером, о текущей быстроте закачки (**download- and upload**), а также отслеживает количество данных, переданных и принятых за текущий сеанс или любой период времени.

А вот извлекать дальнейшую информацию, скажем о качестве связи с данным провайдером, пользователю **Online Monitor** придется самостоятельно (деля количество мегабайт, полученных из Сети, на время сеанса)...

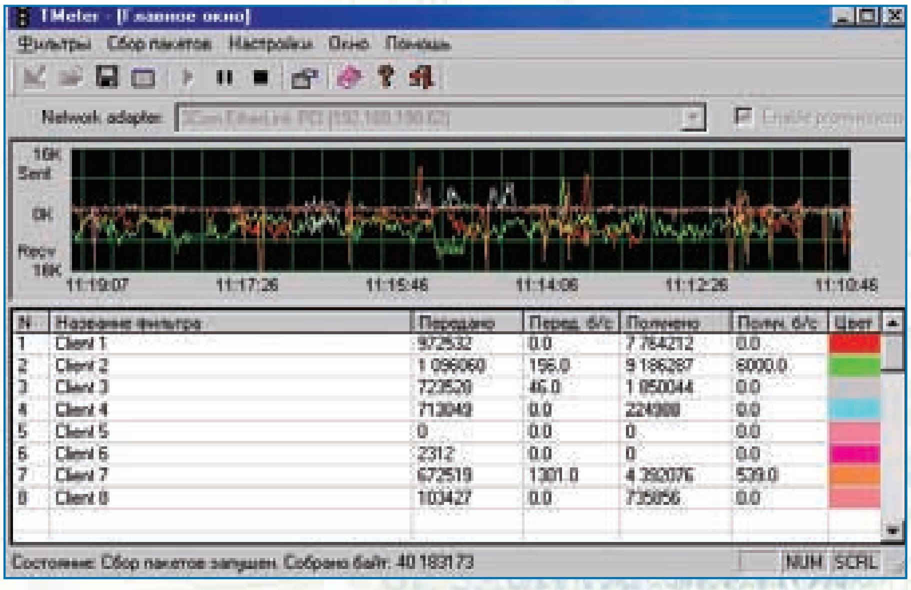
С этим вполне можно было бы смириться, если бы не еще одна ложка дегтя. «Шароварный» статус утилиты заставляет ее прекратить работу через 28 дней, если пользователь не раскошелится на 11,5 долларов. Конечно и за четыре недели можно ответить на вопрос, с которого начиналась эта заметка, но с другой стороны статистика может и не набраться...

Поэтому стоит внимательнее приглядеться к следующей программе.

TMeter 2.10

Интернет: http://tmeter.narod.ru
Размер: 1170 Кб
Оценка: 10
Статус: freeware

TMeter — программа предназначенная для визуализации и учета **IP-трафика** в реальном масштабе времени через PPP-соединение или в **Ethernet-сегменте**. Она создана в России и этим многое сказано: бесплатная утилита с необъемным набором возможностей. При этом большинство настроек интуитивно понятно, утили-



та сидит в **System Tray**, а если все оставить «по умолчанию», то программа подойдет и начинающему!

TMeter работает по очевидному алгоритму — выявляет и подсчитывает пакеты данных, проходящие через сетевой интерфейс данной машины (**ppp**- или **Ethernet**, сиречь модем или сетевая карта...). Так накапливается статистика соединения и, если надо, классифицируется сетевой трафик по времени (например, ведение отчетов на ежемесячной основе) или «по группам». Группы (категории) трафика описываются при помощи фильтров. В правилах фильтрации в качестве адреса источника и назначения можно использовать **MAC** адреса **Ethernet-адаптеров**. Эта функция очень полезна для учета трафика сетей со службой **DHCP**.

TMeter окажется полезен не только одиночному пользователю, но и администратору небольшой сети с общим выходом в Интернет (дома или в офисе). Так, использование специального режима «**promiscuous mode**» сетевого адаптера для **Ethernet-сегмента** позволяет собирать все пакеты «гуляющие» по сети (т.е. не только пакеты, предназначенные для нашего компьютера). Все это позволяет организовать простейшую биллинговую систему трафика вашей сети при выходе в Интернет группы пользователей по одной выделенной линии.

LockWin ver.4.04

Интернет: http://pisoft.da.ru
Размер: 1800 Кб
Оценка: 9
Статус: freeware

LockWin позволяет контролировать, как и сколько времени кто-либо другой использует ваш компьютер. Она загружается автоматически при запуске **Windows** и помещает свой значок в панель задач **Windows**. Через этот значок, после ввода пароля, вы можете установить различные параметры доступа пользователей к компьютеру, в том числе и временной лимит. Когда этот лимит истечет, компьютер будет автоматически заблокирован.

Программа также позволяет управлять доступом к компьютеру дистанционно с другого компьютера в локальной сети, что позволяет применять ее для управления компьютерами в компьютерных залах.

Powers Counter ver. 2.21

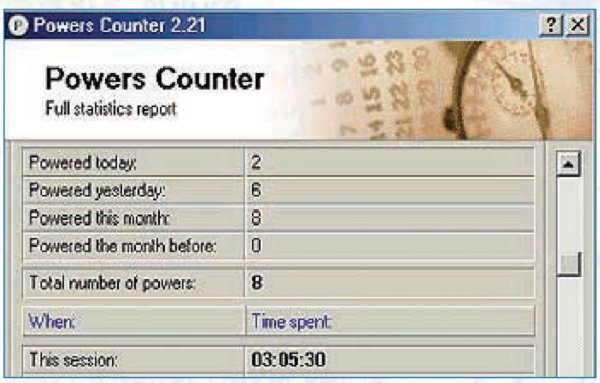
Интернет: http://softbox.ru/pwc?l=ru
Размер: 711 Кб
Оценка: 9
Статус: freeware

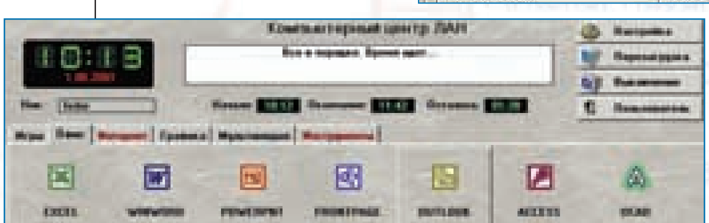
Кого из нас не ругали — мол, не сиди за компьютером так долго, по пять-шесть часов в день! Иной раз протрешь заболевшие глаза, разомнешь затекшие ноги и задумаешься: и в самом деле, а сколько же времени я провожу за компом — половину или только треть жизни?!

Самому засекать время, отсчитывать часы и минуты, а потом складывать и вычитать на бумажке, конечно же, в тягость. Нужен «**Счетчик работы компьютера**»! **Powers Counter** поможет нам узнать сколько времени мы проводим за монитором. Предупредим сразу — цифры могут ужаснуть и заставить серьезно задуматься...

Powers Counter ведет статистику как числу включений компьютера (в сутки/в неделю/в месяц/всего), так и проведенного за ним времени. Программа легко настраивается, проста в использовании, не жадна до системных ресурсов. «Живет» **Powers Counter** в **System tray** (местечко справа внизу, рядом с часами).

Кстати, **Powers Counter** написан бывшим автором «**Страны Игр**» Александром Ольховским из Крас-





ноярска. Сегодня он успешно развивает собственный софтверный проект **Soft.box** (**http://softbox.ru/**, бесплатное и условно-бесплатное ПО для **Windows/Linux**), откуда и взяты некоторые утилиты для этого обзора.

СИ-ONLINE

КОМАНДА

Имя, фамилия — Сергей Лянге (aka GameGuru)
Должность — издатель
Год рождения — скрыт мраком тайны
Семейное положение — женат
Игровые предпочтения — пейнтбол, раздача штрафов и премий

Краткая характеристика… Родной отец многочисленных журналов издательства, заботливо хранящий редакционную фотографию на столе и бейсбольную биту в углу. Обладает повышенной трудоспособностью, оптимистическим взглядом на жизнь и склонностью к музицированию. За долгие годы своей жизни не утратил интереса к компьютерным играм, что не может не вызывать удивления. Женат. Имеет двоих детей.



Имя, фамилия — Сергей Амирджанов
Должность — главный редактор
Год рождения — год основания Nintendo умножить на 1,047644256220222339862361037586
Семейное положение — главный редактор
Игровые предпочтения — все, что движется на экране монитора

Краткая характеристика… В раннем детстве был заражен компьютерным вирусом. Результатом этого инцидента стала постоянная потребность в компьютерных играх, необходимых для поддержания жизненно важных функций организма. При вынужденном отсутствии на работе теряет аппетит, уходит в депрессию и замыкается в себе. В случае дальнейшего ухудшения состояния, сопровождаемого неконтролируемыми вспышками ярости, рекомендуется сообщать больному о внеплановом релизе новой консоли. Подобная информация обычно оказывает седативное воздействие.



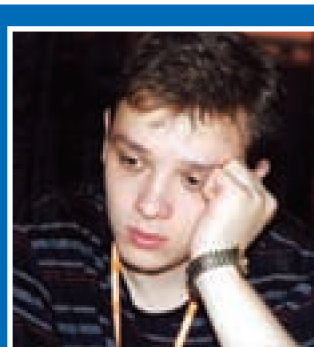
Имя, фамилия — Дмитрий Эстрин
Должность — заместитель главного редактора
Год рождения — 1979
Семейное положение — без положения
Игровые предпочтения — гитара Gibson Les Paul

Краткая характеристика… Жизнелюбивый философ, которого иногда заставляют работать заместителем редактора. Любит пиво, Англию и гитары. Ненавидит отделы выдачи виз, верховую езду и сомнительные авантюры. Отличается поразительным дружелюбием, общительностью и оригинальным мировоззрением... С недавних пор открыл в себе способность ухаживать за девушками. Не женат. Имеет брата-близнеца.



Имя, фамилия — Максим Заяц
Должность — заместитель главного редактора
Год рождения — 1977
Семейное положение — никогда
Игровые предпочтения — от 18 до 30 лет, с хорошей фигурой

Краткая характеристика… Бесплотный призрак, главной задачей которого является запугивание молодых авторов с целью общепрофилактического повышения их трудоспособности. Материализуется во время раздачи гонораров, после чего вновь растворяется в эфирной материи. По слухам, все свободное время посвящает проверке текстов и прохождению игр, к которым питает болезненную слабость. Не женат. При виде женщин теряет волю.



Самая полная, самая секретная, самая смешная база данных по команде “Страны Игр”. Узнайте абсолютно все о людях, создающих ваш любимый журнал, и ни с кем никогда не делитесь полученными сведениями. Не стоит компроментировать солидное издание ;–)

Номер открывал special с характерным названием «1C: Number One by Name, Number One by Nature». Рассказ о прошлом, настоящем и будущем издательства иллюстрировался описаниями готовящихся проектов. Любопытен также материал «Core Design: не только Tomb Raider». «Не только» - это значит Project Eden, который пока, увы, не производит должного впечатления, и милый и обаятельный Herdy Gerdy. Ярким пятном в номере оказалась статья, посвященная странной игре под названием Rez. Воистину «музыкальное сумасшествие», причем даже дизайн статьи соответствовал этому определению. В номере появилась также новая рубрика - «Киберспорт».



В этом номере специальных материалов разного содержания должно было хватить даже самому привередливому читателю. Самым важным в репортаже, посвященном Nintendo Spaceworld, были, конечно, сведения об анонсе Mario Sunshine. Special «Star Wars: новая волна» был нашей реакцией на невероятное количество готовящихся к выходу игр от Lucas Arts. И наконец, уникальным материалом следует считать статью о рекламе - о том, как рекламируются игры, какие существуют традиции, правила и исключения из правил в их раскрутке. Хватало в номере и обычных превью, обзоров, прохождений…





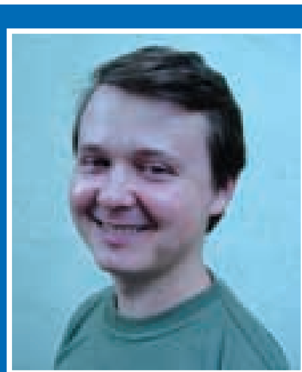
Имя, фамилия Сергей Долинский
Должность редактор ONLINE
Год рождения задолго до появления Интернета
Семейное положение виртуальное
Игровые предпочтения ONLINE

Краткая характеристика... Бывший химик, сохранивший от прежнего увлечения несколько патентов на изобретения, кандидатскую степень и успешно защитившегося темнокожего дипломника из Уганды. Лично спаял свой первый модем на 2400 бод, ныне установленный в музее "Страны Игр". Абсолютно виртуальный персонаж, обитающий на просторах Сети и появляющийся в редакции исключительно в дни выдачи зарплаты.



Имя, фамилия Вячеслав Назаров
Должность автор «кабанчиков»
Год рождения выясняется
Семейное положение Назаров
Игровые предпочтения «пиво»... и «кабанчики»

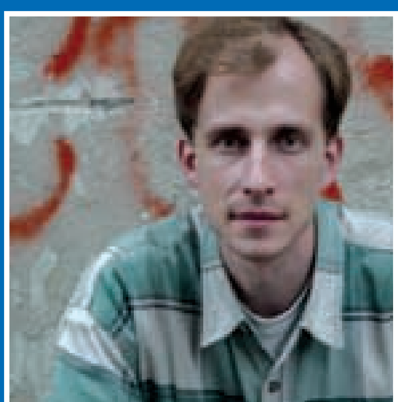
Краткая характеристика... Не был, не имел, не привлекался. В зависимости от настроения, свой возраст определяет как "скоро будет 29" или " 18 лет и несколько месяцев". В свободное от безделья время ничего не делает. Как правило, этот трудоемкий процесс происходит под музыкальное сопровождение. В молодости безуспешно пытался отыскать ответ на вопрос, как размножаются тамагочи. Будучи признанным мастером юмористических обзоров, вне работы сохраняет невозмутимость сфинкса. Обладает пытливым умом, который пытает его практически ежедневно. В ближайшем будущем планирует полностью посвятить себя себе.



Имя, фамилия Лев Емельянов
Должность редактор CD
Год рождения. 2001 – 31 = ?
Семейное положение профессионал
Игровые предпочтения RPG, TBS

Краткая характеристика... В игровой журналистике с 1997 года. Любит пить пиво и петь песни под гитару (желательно в женской компании), а также серьезные стратегии и навороченные ролевки. Женившись в третий раз, уверенно перешел в ранг профессионалов семейной жизни. К своей работе относится катастрофически серьезно и добросовестно. Дабы не повредить трудовому процессу, поддерживает с коллегами предельно дружеские отношения.

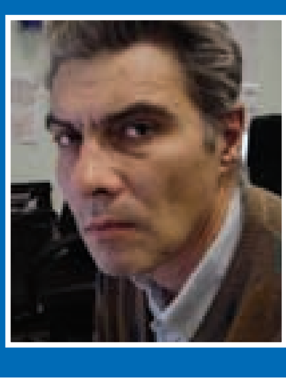
Имя, фамилия Михаил Огородников
Должность арт-директор
Год рождения 2001
Семейное положение муж
Игровые предпочтения. появились около года назад



Краткая характеристика... Ироничный эстет, ценитель альтернативной музыки, почетный вегетарианец и маниакальный педант. Характер стойкий, нордический. Требователен к себе и другим. Способен запросить у редактора живого дракона для сличения с будущей обложкой. В общении с коллегами по работе сдержан. Увлекается фотографией и приставкой Dreamcast.

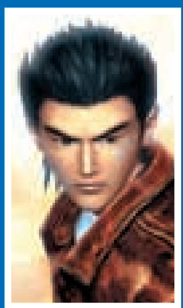
Имя, фамилия Леонид Андруцкий
Должность дизайнер
Год рождения 1532
Семейное положение всегда
Игровые предпочтения Photoshop 6.1, Quark XPress

Краткая характеристика... Старейшина тесного игрового коллектива, чей грозный рык «Где тексты?!» в дни сдачи номера заставляет колыхаться парадный портрет в кабинете директора. Тем не менее, обладает добрым и отходчивым характером и в мирное время может рассказать немало интересного. Способен качественно сверстать журнал в течение одного дня. Любит семью, машину, кумыс и отдых у моря. Не переносит слов «deadline» и «субботник».



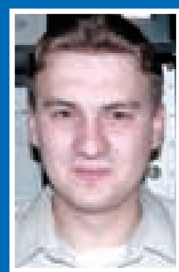
Имя, фамилия Сергей Овчинников
Должность активный автор
Год рождения. 1979
Семейное положение в поиске
Игровые предпочтения Страна Восходящего Солнца

Краткая характеристика… Самый активный автор журнала и по совместительству настоящий фанат своего дела. Под «делом» понимает все, что так или иначе связано с играми, путешествиями, плаванием, русской баней и коктейлем «Red Bull + Vodka, смешать-но-не-взбалтывать». Испытывает трепетное почтение перед Японией и, по слухам, активно изучает местный язык. Обладает фантастической трудоспособностью и опять-таки фантастическим нежеланием работать по графику. Совокупность этих факторов делает его идеальной находкой для любого советского предприятия.



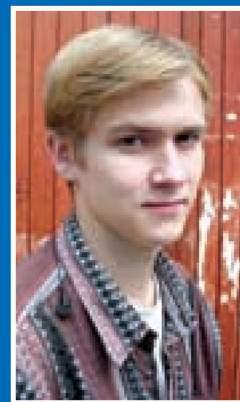
Имя, фамилия Юрий Поморцев (aka Сергей Дрегалин)
Должность автор
Год рождения 197*
Семейное положение да
Игровые предпочтения «Эфес», «Будвайзер», «Хайнекен»

Краткая характеристика… Образование: ясли-сад-школа-спецшкола-МГТУ им. Баумана. Предпочитает тихое музицирование, лето, “Мир Пиццы”, ля минор, зеленоглазых, бегемотов и прогрессивную музыку. Последний литературный фаворит: Борис Акунин. Самое большое потрясение в жизни: случайная встреча с Б. Моисеевым. Самый приятный фильм последнего времени: “Чего хотят женщины”. Антигерой: Покемон aka Кислотный Хомяк. Любимый вид спорта: авто- мотогонки и тараканьи бега на выживание. Жизненный девиз: «Держись нашего фарватера и готовься к приятным сюрпризам!»



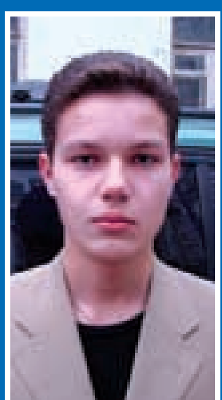
Имя, фамилия Алексей Усачев
Должность соло-гитарист
Год рождения есть
Семейное положение всегда готов
Игровые предпочтения красное, полусладкое

Краткая характеристика… Посвятив всю жизнь музыке, в последнее время безуспешно пытается заставить себя играть в компьютерные игры. Был неоднократно замечен в ночное время с зачехленной гитарой на московских улицах. Пишет музыку и критические обзоры. По слухам, является соло-гитаристом в группе «Беловодье». Любит свою девушку, репетиции, дачу и черную кошку с большими зелеными глазами.



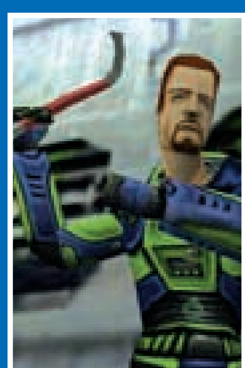
Имя, фамилия Олег Кафаров
Должность автор
Год рождения 1983
Семейное положение скромное
Игровые предпочтения RTS, RPG, Adventure

Краткая характеристика… Любитель тенниса, походов в кино и японской культуры. На досуге объездил четыре континента, повсюду таская за собой портативные приставки. Маниакально влюблен в игры и в процесс их критического разбора. Учится в МГИМО на втором курсе факультета “Международный бизнес и деловое администрирование”. В одежде предпочитает марку «HUGO BOSS». Очень удивляется, когда редакция пытается выдать ему зарплату.



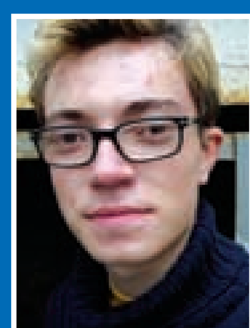
Имя, фамилия Илья Сергей
Должность автор
Год рождения было тепло
Семейное положение холост
Игровые предпочтения Half-Life, Fallout, Jagged Alliance

Краткая характеристика… Сын своих родителей. Проживает в Санкт-Петербурге, учится в Физико-Математическом Лицее № 239. Наиболее сильный след в жизни оставили 9 лет, отданных музыкальной школе. Любит свою семью, школу, работу , кошаков, творчество группы “Queen” и Стинга, поспать с утра в воскресенье, пироги с капустой. Не любит безделье, плохой коннект, напиток “Пиво” (странно, не правда ли?), вставать с утра в понедельник.



Имя, фамилия Олег Коровин
Должность автор
Год рождения 1984
Семейное положение есть
Игровые предпочтения см. ниже

Краткая характеристика… Занимается у-шу, космологией, восточной философией, психологией и сборкой моделей кораблей. В музыке, кино, литературе, живописи и дизайне предпочитает металл, альтернативу, psychodelic trance и drum’n’ base. Любимые фильмы: Матрица, Бойцовский Клуб, Пляж. Любимый писатель: Ричард Бах. Посещает кино, театры, музеи, рестораны, ночные клубы, концерты, дискотеки, дом, работу и 1 курс Финансовой Академии при Правительстве РФ. В остальное время находится где-нибудь еще…



Итак, мы можем подвести своеобразные итоги. Для этого у нас теперь есть веские, пожалуй, даже официальные основания: все-таки сотый номер. Понятно, что «Страна Игр» постоянно изменялась и, кстати, продолжает изменяться. Появляются новые рубрики, отживают свое некоторые старые. Свежие идеи рождают оригинальные, порой уникальные материалы. С постоянным творческим поиском дизайнеров эволюционирует внешний облик журнала. Но на протяжении всего существования «Страны Игр» прежним оставалось одно: наша концепция. Концепция беспристрастного освещения всех современных на всех современных платформах. Это позволяло и позволяет нам быть гибкими, быстро перестраиваться в полном соответствии с постоянно меняющейся игровой индустрией, сочетая информационность и развлекательность в одном издании. Судя по растущим тиражам, по приходящим письмам и по вашим звонкам, наша концепция соответствует вашим желаниям. В истории «Страны Игр» было многое – взлеты и падения, промахи и правильные решения. Итог перед вами, вы держите его в руках. Надеемся, что так будет и впредь!

«Ретроспектива» была подготовлена Дмитрием Эстриным.

Итак, вы держите в руках 100-й, юбилейный номер. Каким он получился? А самое важное – каким образом он получился? На эти и многие другие вопросы отвечать не нам, а вам, нашим читателям. Только вместе с вами мы смогли пройти этот путь, который, несмотря ни на какие юбилеи, является только началом. До сих пор нам удавалось сохранять лучшие традиции – обещаем сохранить и преумножить их в дальнейшем. Нам долгое время удавалось быть впереди всех, и, конечно же, в будущем мы не потеряем своего места в авангарде. 100-й номер – это лишь одно из подтверждений наших слов…



ИЗДАНИЯ

"Мобильные Компьютеры"
Мобильные компьютеры, коммуникаторы, смартфоны, ноутбуки, мобильная связь, цифровое фото. Тестирование и рекомендации.
www.mobilecomputers.ru

"Страна Игр"
Игры для PC, Sony PlayStation, Sony PlayStation2, Nintendo GameCube, Sega Dreamcast, GameBoy Advance, Онлайновые игры, компьютерное железо. Свежие новости, лучшие обзоры. Советы и тактика прохождения.
www.gameland.ru

"Хакер"
Взлом, интернет, компьютеры, новости и железо.
www.xakep.ru

"PlayStation"
Sony PlayStation, Sony PlayStation2. Новости, лучшие обзоры и тематические статьи. Коды, советы и прохождения лучших игр.
www.gameland.ru



ИНТЕРНЕТ ПРОЕКТЫ

e-shop
www.e-shop.ru
Интернет-магазин компьютеров, видео игр и DVD

www.modernart.ru
"МодернАрт"
Магазин-галерея современного искусства

СДЕЛАНО В (game)land
www.gameland.ru

ДМИТРИЙ ЭСТРИН estrin@gameland.ru

За годы своего существования рубрика «Обратная Связь» менялась не раз. Неизменным оставался только ее истинный ведущий – наши читатели, авторы бесчисленных писем. Надеюсь, что вы разделите с нами радость выхода юбилейного номера, в котором очередной выпуск «Обратной Связи» посвящается… вашим письмам, чему же еще?!

magazine@gameland.ru

Dear GL,
Вот решил вам черкануть пару строчек. А все это к чему? А к тому, что мне жутко нравится ваш журнал, но в тоже время меня волнует ваш консерватизм в отношении дизайна журнала. Да, изменения кое-какие проглядываются, но все это как-то сходит на несмелые шаги и складывается ощущения, что вы боитесь, что-то испортить. Но вот недавно открыв 95-й выпуск на 16 странице, я был приятно удивлен. Наконец-то хоть одна статья в последние годы была оформлена в том стиле, в каком ей и полагается. Хотелось бы далее пожелать, чтобы и впредь вы пытались вносить, что-то новое в свой журнал, будь то новое оформление, либо какой-либо новый раздел. Еще мне хотелось бы задать такой вопрос: не за горами уже 100-й выпуск журнала, собираетесь ли вы преподнести читателям какой-нибудь сюрприз? Ведь 100-й выпуск — это не 50-й и даже не 354-й, и хотелось бы, чтобы вы вновь удивили нас чем-нибудь таким необычным. Вот вроде и все. На прощание хотел бы вас всех поздравить с наступающим окончанием лета, а также с тем валом игр, которые обрушатся на вас (да и на меня тоже) в результате этого события. До встречи!
from darkness,
Александр Дорохович a.k.a Dracula
dracula@tut.by

Сюрпризов вроде бы хватает. Но главный сюрприз – это, конечно же, сам факт выхода сотого номера. Согласитесь, такое бывает раз в жизни каждого издания. И, пожалуй, даже не каждого… На страницах этого номера вы сможете найти ретроспективу всех 99 номеров «Страны Игр», репортаж о ключевых персонажах и 100 главных событиях игровой индустрии, "досье" на работников редакции, большую статью, посвященную тому самому валу игр, который обрушится на нас в ближайшее время, и многое другое.

Здравствуй, дорогая редакция. То какой вы замечательный журнал я говорить не буду, так как это знают все. Скажу только, что помимо всего остального в вашем журнале меня привлекает огромное количество видео материала на диске посвященного не только PC, что для меня как человека, не имеющего ни одной приставки очень информативно, отсюда правило: больше видео хорошего и разного. Вот диск «Страны Игр» — правильный диск.
Пишу вам по причине моей небывалой заинтересованности Game Boy Advance. Судя по его характеристикам, он мощнее Super Nintendo, возникают следующие вопросы:
1. Что если сравнить по мощности GBA и Panasonic 3DO?
2. На Snes был порт легендарной игры Doom, возможно ли это на GBA, а может, возможно, что-то лучше?
3. Правда, что, возможно, сделать порт с PS на GBA почти без потерь (как было с Rayman)?
4. Будут или есть на GBA проекты, в которых Сигеру Миямото принимает непосредственное участие?
Вот это Большой вопрос! Пожалуйста, подскажите адрес, по которому можно присылать статьи для дальнейшего размещения на диске.
Кирилл Тарасов.

1. Сравнение несколько некорректно… Точнее, совсем некорректно. Короче, мы затрудняемся.
2. Спешу тебя обрадовать: в ноябре 2001 года выйдет Doom Advance.
3. Нет, неправда. Потери неминуемы, а вот заметит ли это игрок, зависит от программистов.
4. Пока нет и не намечаются.
Адрес на который можно присылать статьи: magazine@gameland.ru и lev@gameland.ru.

Здравствуйте, ребята из "Страны игр". Веселый у вас журнал, почти в каждом абзаце любой статьи приходиться наблюдать это пресловутое двоеточие с правой закрывающей скобкой. Друзья, давайте объявим дружное цензурное "НЕТ" этим обрыдлым (вполне литературное словечко, кстати) ухмыляющимся рожам, да еще и — не дай бог! — с подмигивающей запятой в правом глазу, символизирующим сомнения авторов во мне, моем любимом читателе. А пойму ли я их ироничность и глубокое чувство неглубокого юмора без соответствующего предупредительного знака в конце предложения?! По-моему, один только Назаров (привет, друг!!!) этим сильно не балуется, наверное, понимает, что неприлично было бы расставлять ЭТО через каждые два-три слова. Или просто бумагу, вишь, шельмец, экономит, вы ж ему теперь больше страницы на обзор не даете. Конечно, раз журнал как-то связан с компьютерной тематикой, то и рожи эти — в обязательном порядке! Но, Бог мой, существует ли в вашем журнале должность корректора? Вы же не позволяете себе в ОДНОМ предложении употребить ОДНО слово более ОДНОГО раза. Пероманьяки, они же авторы "СИ", способные зажечь словом, но не делом: прошу вспомнить — если уж такое недоверие к нашему читательскому интеллекту и без аллегорических наводок на писательское чувство юмора совсем не обойтись, — что в пока еще русском языке есть куча синонимов, способных передать ваше эмоциональное состояние в момент написания того или иного предложения без употребления знаков препинания, не несущих синтаксической нагрузки. Мне так нравятся содержание и стиль большинства ваших статей, но, пожалуйста, больше цензуры на подобную пошлость: много пирожков — это не сытость, это расстройство желудка. Теперь немного критики.
1. Дорогой Дима! Боюсь, что из-за содержания этого пункта данное письмо, не смотря на весь шарм и обаяние оного, навсегда останется неопубликованным, но правда дороже. Я не являюсь поклонником квестов и читаю в подобных review только мнения 4-х сотрудников "СИ" на синем, подозрительно смахивающим на голубой, фоне с загадочным словом rating строго по центру. Сколько было напечатано по поводу того, что "у каждого свое мнение", и "это наше субъективное мнение", но "мы так думаем", и "наша профессиональная

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

НОВЫЙ ДИЗАЙН

оценка может не совпадать с вашим?” и так далее и тому подобное. Стоило ли тебе (прости за фамильярность, ты мне можешь тоже потом на “ты” ответить) ломать столько копий, что бы потом к “Пророку и убийце -2” (СИ. — 2001. — №17(98). — С64.) дать следующую оценку: “Если вам пришлась по душе первая часть этой игры, то и вторая вам должна обязательно понравиться”. Моя мама даже боится подойти к компьютеру, не то, что клавишу какую нажать, но часто с не меньшим профессионализмом говорит мне то же самое: «Сынок, если тебе нравится думать, то можешь подумать два или даже три раза подряд — все равно понравится». Хотя, Дмитрий, “если ты действительно так думаешь, то это твое мнение, а если так не думаешь, то оно, безусловно, не твое”.
2. Люблю Леонарду F. За что люблю — и сам не знаю. Статьи у нее вялые, расплывчатые, скучные, по делу, если не считать сюжетов игр на три четверти статьи (здравствуй, Ганс Христиан Андерсен), написано очень мало. Наверное, люблю за то, что девушка. Или женщина. В общем, за то, что хороший человек. Примечание ко второму пункту. Хотелось бы знать, не является ли кто-либо из редакции “СИ” БЛИЗКИМ другом или даже мужем Леонарды, гордо носящим фамилию F, что бы точно знать из-за какого из двух пунктов меня не опубликовали. Прошу ответить лично.
Три. Хорошие вы ребята, “СИ”, столько денег извел на покупку вашего журнала, что уже давно мог бы квартиру приобрести. А раз не приобрел, значит, есть, что у вас почитать, есть, на что у вас посмотреть, есть, что вам показать, хотя мы с вами вроде и не эксгибиционисты.
Удачи! Андрей Щ. Или просто AndBeast

P.S.: Давайте Назарову хотя бы разворот на статью, а не одну страницу. У него только страница на шутки уходит, а хочется и о самой игре что-нибудь прочитать. То ли дело раньше было, УУУУУУ-УХ!!!
P.P.S.: Прошу на пункт два не отвечать типа “попробуй сам статью напиши”. Может, как-нибудь и напишу, если теперь возьмете.
P.P.P.S.: Немного о содержании письма: J ;) J :) . Надеюсь, это последние графические ухмылки, увиденные мной в вашем журнале. Мы вас любим, поберегите нас!

Письма такого уровня мы получаем сравнительно редко. Лично я от прочтения получил несравненное эстетическое удовольствие. Спасибо, Андрей. Что касается смайликов, я полностью примыкаю к твоему мнению. Всегда считал схематичные символы недостойным печатного издания явлением. Возможно, это хорошо в интернетовском общении, но не в статьях «Страны Игр». Как знать, Андрей, может нам вдвоем удастся убедить самых отчаянных авторов, фанатов скобок и двоеточий, в том, что использовать смайлики на страницах журнала идеологически неверно.
1. Ну... Если бы ты обратился к своей маме, которая боится подойти к компьютеру, так: «Мама! А хорошо ли это — думать два раза подряд?», — то, думаю, ее ответ не показался бы тебе странным. В оценке же я отвечал на вопрос такого же типа. Суть ответа состояла в том, что вторая часть «Пророка и Убийцы» практически ни чем не отличается от первой. По-моему, это тривиально.
2. Опрос сотрудников редакции показал, что пока еще никто из нас не является БЛИЗКИМ другом или мужем Леонарды F. Полагаю, это письмо откроет целый цикл посланий с вопросами, касающейся личной жизни Леонарды...
3. Что ж, спасибо!
Кстати, Андрей Щ., ты стал победителем конкурса писем и удостоился ценного приза от компании Schick. Для того, чтобы получить его, свяжись с нами по мейлу vika@gameland.ru.

Приветствую тебя, горячо любимая «Страна игр». Это мое первое письмо, посему похвалить ваш журнал я еще не мог и хвалю его сейчас (так больше шансов на то, что вы это письмо опубликуете): он просто супер, невозможно оторваться. Но вот о чем я хотел написать. Недавно в моей жизни свершилось огромное событие — я сделал апгрейд, пересел с 450 Mhz на 1,2 Ghz! Попробовал сыграть во все, что у меня было — от скорости меня вдавило в кресло (а у меня был UT, Midtown Madness 2 и т. д.). Побежал в ближайший магазин и купил Real Myst — та же история, на максимуме графики ни единого тормоза, визуально фреймов 30 стабильно! Точно также вышло и с Max Payne (кстати, отличная игра) и Emperor. А теперь то, над чем надо смеяться: у меня видеокарта на чипе Riva TNT (причем не 2, а 1). Я думал, что увижу так привычное мне слайд-шоу, а тут! Кто-нибудь объяснит мне почему так происходит? Теперь вопросы отсюда вытекающие:
1) Я тут собрался еще и GeForce3 прикупить, не выйдет ли так, что я зря потрачу деньги на столь дорогую железку.
2) У меня сложилось впечатление, что на Max Payne’е мой мощный калькулятор просто расслаблялся. Я сам не гоняюсь за графикой, люблю, знаете ли, в X-com первый или второй (всех ностальгия по-разному душит) погонять, но за такие деньги хотелось бы зрелищ,

а кроме 3D Mark 2001 ничего такого, чтобы глаз сильно радовался я не видел. Так вот, выходит ли в ближайшее время что-нибудь такое, чтобы действительно требовало такого железа, и если да, то что?

3) Я, конечно, уважаю мнения тех, кто кричит «PC forever», и сам бы хотел в это верить, но сомнения терзают. Вы, типа, эксперты, должны знать, скажите: по вашему мнению, разработчики не забросят рынок PC игр.

Вот такое письмецо. Не сочтите его за выпендреж, я думаю что сейчас не я один такой (будь они неладны эти консоли).

4) А FFX на PC точно не появится?

P. S. Если не опубликуете, то хотя б на mail черкните, это очень важно для меня.

P. P. S. Чуть не забыл, Назаров — отличный автор.

За сим позвольте закончить. Ваш постоянный читатель, Дмитрий a.k.a. Loki.

1. Вообще-то, твоя видеокарта не способна реализовывать большое количество спецэффектов. Возможно, их отсутствие и является причиной высокой производительности Max Payne. Так что GeForce 3 купить стоит.

2. Опять-таки ты не можешь обнаружить что-либо, что бы радовало твой глаз только из-за своей видеокарты. Уверен, что с приобретением GeForce 3 все значительным образом изменится.

3. На данный момент, об этом даже думать странно. Рынок PC игр продолжает приносить доходы. Может быть, темпы роста приостановились, но это сложно назвать даже началом конца.

4. В ближайшие два года – точно нет. А потом, скорее всего, FFX никому особенно нужна не будет.

Уважаемые Сергей Дрегалин и Лев Емельянов.

Хотел бы выразить вам свою благодарность за ваши статьи о моей самой любимой игре, в которую я играю с 1994 года (хотя я и отстал на 4 года от ее выхода, что ж сделать, в СССР все таки жили).

Civilization была, есть и, как теперь стало ясно, будет. Прочитав ваши статьи о моей любимой игре, я, наконец, опять стал ждать выхода игры (до этого времени мне все игры уже сильно надоели, несметные безликие клоны-RTS, пошаговые тоже не сильно баловали разнообразием, правда «Герои 3» коротали мои скучные дни ожидания чего-нибудь новенького и действительно стоящего, и надо отдать должное «Противостоянию». Там было одно большое "но", за русских играть было очень трудно, а мне никто не сказал, что сначала надо играть за союзников, потом за фашистов и только после этого за НАШИХ, я все сделал наоборот и в результате не стал играть за союзников — слишком легко оказалось. Ну, все же перейдем ближе к делу, не могли бы вы написать мне, кто купил права на издательство Civ3 в России, я хотел бы купить ее в коробке, а не в коробочке, да, и в каком номере вы планируете еще написать об этой игре и будет ли там демо-версия (я думаю теперь вы точно одной страницей не отделаетесь, если, конечно, Сид не провалит игру и не выпустит клон своей же собственной игрушки, во что не очень хочется верить. Глядя на картинки, нельзя сделать никаких выводов, ведь в таких играх графика не главное).

Заранее благодарю!

С уважением,

Нурбеков Руслан

Civilization, на самом деле, не единственная игра, заслуживающая внимания человека, который ищет разнообразия. В разработке находится масса свежих, оригинальных проектов, которые наверняка подарят тебе новые впечатления. Так что в ожидании Civilization III не советую терять время даром.

Здравствуйте, Дмитрий.

Во-первых, я буду с вами на "вы", так как намного моложе вас. Во-вторых, зовут меня Total или просто Никита. (Обычно, когда я называюсь Total, все думают, что я поклонник музыкальной группы с аналогичным названием. Нет... Только не надо думать, что мне не нравится этот коллектив. Очень даже неплохая команда). В-третьих, хочу поблагодарить вас, Дмитрий, за то, что вы позволяете нам (читателям) внести свой небольшой вклад в развитие вашего прекрасного журнала.

Вот купил недавно игру "Хулиганы", широко разрекламированную (какое сложное слово) в вашем журнале. Прикольная штучка, играю и по сей день. Не было бы в вашем журнале информации об этой игре, никогда б не догадался, что "Хулиганы" вообще есть.

Хочу заметить, что компьютерные игры на вашем постере отлично сочетаются с афишами фильмов, тем более, в последнее время игры и кино пересекается все чаще и чаще (Mortal Combat, Lara Croft: Tomd Raider, The X-File, Final Fantasy: The Spirits Within).

Вы хорошо обновили свой сайт, просто загляденье. Информативно и красиво. Ну…ну…ну, просто обалдеть можно. С легкостью можно отыскать статью о нужной игре, узнать коды, найти солюшены (хотя я ими не пользуюсь), почитать новости игрового мира. Молодцы! И все тут.

Как вы думаете, Дмитрий, смогут PC-игры дать отпор всем этим приставочным игрушкам? На PC ведь можно делать хорошие игры. Если постараться, графика будет на высоте, как в Unreal 2, и сюжет, как в Return to Castle Wolfstein. Даже Max Payne. Чем не хит? Хочу заметить, что если бы большей частью не матрицеподобные эффекты, то Max Payne был бы не тем, кем сейчас является. Ну ладно, ладно. На X-box тоже есть Unreal 2. И что? А вы пробовали играть в игры типа Unreal 2 на игровых консолях (тем более с X-box'овским джойстиком)? Ну как впечатления? Наверняка не самые лучшие. Один Unreal 2 не сделает погоды на X-box, равно как и на PC не сделает. Только вот вся эта шумиха с анонсированием X-box явно попортила ей репутацию, да и игр классных на X-box пока нет, а те, что есть, можно назвать, не напрягая память. Короче говоря, PC еще заявит о себе и не раз.

Теперь вопросики:

1) На каких сайтах можно скачать клипы <…> (вырезано из соображений цензуры – прим. ред.).

2) Какая из следующих систем лучше всего подходит для игр и работы в Интернете;

A) Windows 98;

B) Windows 2000;

C) Windows ME;

3) Где в Интернете можно найти работу 14-летнему парню из Красноярска?

С уважением, Никита aka Total.

Вот, собственно, типичный пример того, как реклама на страницах «Страны Игр» облегчила человеку жизнь. Что касается отпора приставочным игрушкам... А в чем, собственно, он должен заключаться? И зачем этот отпор тебе, Никита aka Total, нужен? Что касается управления в 3D-action'ах на приставках нового поколения, то к нему просто нужно привыкнуть. Я видел, как сами разработчики играли в Unreal Championship на X-Box — с геймпадом они управлялись ничуть не хуже, чем с клавиатурой и мышкой. Ну а PC о себе, конечно, еще заявит. Как, впрочем, и другие игровые платформы. Ответы:

1. Уважаемые читатели! Пожалуйста, не спрашивайте нас, где можно скачать MP3 последней песни Земфиры, фотку голой Бритни Спирс и роман о приключениях покемонов. Не спрашивайте, потому что отвечать на подобные вопросы мы не будем!

2. По нашему мнению, Windows'98

3. Например, на сайте (game)land Online.

Здравствуй Страна!!!

(Начать придется не оригинально). БольшООООе спасибо всей редакции и особенно вам Дмитрий!!! Великолепный журнал!!!!!! (хотя маловат). Журнал я критиковать не буду. Незачем.

Так, а зачем я писать начал-то... Вспомнил!:) ПОЛТОРА ЗЕМЛЕКОПА Ш... ОЙ:) Не туда. Так вот решил написать вам, потому что очень давно читаю ваш журнал, ОЧЕНЬ ДАВНО. И вот захотелось высказать свое мнение, а то вот все лето сижу дома с переломом ноги, "КАЙФУЮ", ваш журнал читаю(все номера!!!).

И вот в одном номере в письме один перец рассказывает "трагическую" историю своего знакомства с WOLF'ом. Так вот к чему я, на вашем диске №01(82)2001 я увидел DOOM (признаюсь в первый раз, ну, то есть, встретил эту игру) и вот решил я, что @%&$& буду, но сыграю. И сыграл и не умирал. Мне даже понравилось. Хоть и без звука, но неплохо развлекся.(Со звуком лажа была:(). А надо сказать что первым моим 3Daction'ом был старина-шизоид Дюк ака Нюкем (кстати недалеко ушел от дума).

И последнее: сейчас очень популярна тема COMP VS ПРИСТАВКИ. Я считаю, что и комп, и приставки не исчезнут. А все потому что и у того и другого есть свои плюсы и минусы вороде:



если у тебя комп C600 32MBRAM b/n/l/ то Black УНД White у тебя в жизни не поедет, а если у тебя PS2 — GTA3 поедет сто перцов.

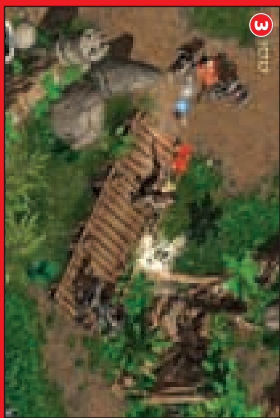
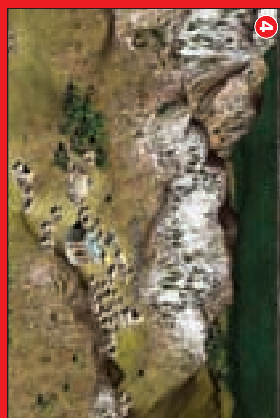
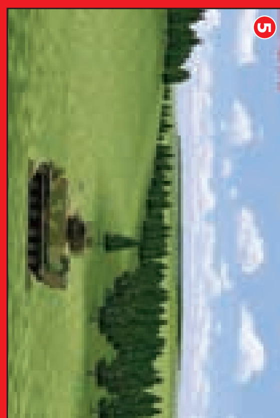
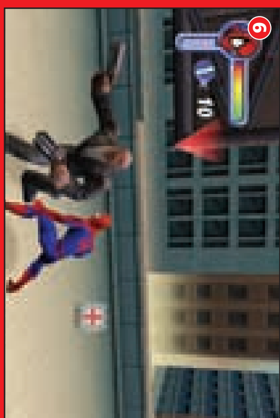
P.S. Напечатаете вы мое письмо мне ПОЧТИ все равно только ПОЖАЛУЙСТА ответьте мне на мыльницу, что вы думаете!!!

MadDOG-X

MD-X@Yandex.ru

Господа, одна маленькая просьба: излагайте свои мысли более внятно. Иногда бывает



Ил-2 Штурмовик
Демо-версия отечественного летного симулятора, который уже называют новым эталоном жанра

Ancient Evil: The Curse of the Snake Cult
Классическая фэнтезийная адвенчура

Zax: The Alien Hunter
Еще одна приключенческая игра, на этот раз – в мире будущего

Trade Empires
Экономическая стратегия в реальном времени

Steel Beasts
Один из лучших симуляторов современных западных танков

Spider-Man
Сумасшедший экшн по мотивам комиксов про Человека-Паука

Anarchy Online v12.5
Vietnam 2: Special Assignment v1.01
Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura v1.0.7.0
Empire of the Ants v1.61
Kohan: Immortal Sovereigns v1.2.0
Steel Beasts v1.19
Half-Life 1107 Client (Full Upgrade)

Advance Wars
Luigi Mansion
Super Monkey Ball
Sega GT 2002
Peter Moore Unleashed

очень сложно понять, что нам пишут и чего, собственно, хотят. Вот... Что касается исчезновения приставок и компьютеров, то такого вроде бы никто никогда не предсказывал. Как-то это опрометчиво слишком, не находите?

Здравствуй, любимая редакция Страны Игр!
Вот решил вам написать письмецо. Первым делом, конечно же, хочу вас похвалить! У вас все клево, прикольно, содержательно и читается легко! А диск просто супер! Чего там только нет! Демки, обои, патчи, короче говоря — все! И постер хороший! Если в рубрике Widescreen пишут о фильмах, то почему нельзя на постер какой-нибудь фильм поставить? А теперь — критика.
1. В СИ очень часто стало упоминаться пиво. В статьях Назарова оно постоянно присутствует. Простительно. Но каково было мое удивление, когда я увидел часто мелькающее "пиво" в... «Обратной Связи»! Вы об играх должны журнал писать, а не о пиве! Вот больше критиковать вроде нечего. До свидания, Страна Игр! Слуцкий Игорь aka SIV.

Спасибо за добрые слова, Игорь, но... Но вот, что касается пива, это ты брось. Единственное, что у нас осталось, кроме игр, и такое небрежное отношение... Нехорошо. Куда катится молодое поколение! Впрочем, если это наш единственный недостаток, то, значит, «Страна Игр» очень и очень неплохой журнал...

Долго терпел, но, наконец, терпение лопнуло и решил написать по поводу Назарова, которого одна половина читателей готова носить на руках, а вторая — закопать живьем в землю. По-моему, решение проблемы "назаровщины" простое — пусть человек работает, стиль у него оригинальный и статьи выходят, на мой взгляд, неплохо (только IMHO надо бы поменьше пользоваться своими же отрывками из более ранних "произведений" — иногда читаешь статью, а там слово в слово тот же прикол, что проскакивал несколько месяцев назад). Для того чтобы все назаровские достоинства раскрывались лучшим образом, а недостатки не замечались — ПРОСТО УБЕРИТЕ НАЗАРОВА С REVIEW! Стиль, которым пишет Вячеслав, хорош в PREVIEW, когда разработчики еще сами толком не знают, чего они хотят, и что в результате получится. Когда же читаешь REVIEW "от Назарова", то информации об игре почти не получаешь, а просто тонешь в приколах, слегка разбавленных скриншотами. IMHO в REVIEW нужно меньше шуток и больше информации, а шутить можно и в "календаре", некоторые выпуски которого получались прямо в духе "Доброе утро, страна" (этот праздник уходит корнями <куда-то там>, а на ветвях у него <чего-то там>).
Все, высказал предложение, до которого еще никто не додумался, можно и к вопросам перейти. А вопросов у меня два:
1. В одном из номеров СИ читал о некоей плате, установив которую в PC, можно будет проигрывать диски от Dreamcast. Судя по гробовому молчанию, проект заглох... Или все-таки нет, а? А если нет, то почему же вы молчите, как партизаны на допросе?
2. Этот вопрос косвенно связан с первым и звучит так: будут ли портироваться с PS2 (Dreamcast, NGC) на PC "японистые" RPG типа FF N+1, Skies of Arkadia, Legend Of Dragoon? Если этим кто-то занимается, то кто, когда, откуда и что будет переведено на PC?
Ну вот вроде и все...
Всего наилучшего,
Ян Канер

Вообще-то, Назаров сейчас в основном и специализируется на превью. Если и пишет обзоры, то довольно-таки редко и, как правило, обзоры специфических игр. В любом случае, спасибо за справедливое предложение.
1. Похоже, проект заглох. Но сильно переживать не стоит, некоторые игры будут портироваться с Dreamcast. Так, например, на PC выйдет похорошевшая Phantasy Star Online.
2. Если RPG подобного уровня и будут портироваться, то очень нескоро, когда они уже будут не так актуальны.


СТРАНА ИГР
http://www.gameland.ru
ОКТЯБРЬ
1 8 15 22 29
2 9 16 23 30
3 10 17 24 31
4 11 18 25
5 12 19 26
6 13 20 27
7 14 21 28
НОЯБРЬ
5 12 19 26
6 13 20 27
7 14 21 28
1 8 15 22 29
2 9 16 23 30
3 10 17 24
4 11 18 25
ДЕКАБРЬ
3 10 17 24 31
4 11 18 25
5 12 19 26
6 13 20 27
7 14 21 28
1 8 15 22 29
2 9 16 23 30
ЯНВАРЬ
7 14 21 28
1 8 15 22 29
2 9 16 23 30
3 10 17 24 31
4 11 18 25
5 12 19 26
6 13 20 27
ФЕВРАЛЬ
4 11 18 25
5 12 19 26
6 13 20 27
7 14 21 28
1 8 15 22
2 9 16 23
3 10 17 24
МАРТ
4 11 18 25
5 12 19 26
6 13 20 27
7 14 21 28
1 8 15 22 29
2 9 16 23 30
3 10 17 24 31
REAL RACING ROOTS '99
№100
Минздрав предупреждает: иногда лучше играть, чем гулять...



руфус
СЬЮЭЛЛ
хит
ЛЭДДЖЕР
марк
ЭДДИ
История Рыцаря
МДМ•КИНО
www.mdmkino.ru
С 14 СЕНТЯБРЯ
м. Фрунзенская, Комсомольский пр-т, д. 28